GAME SOFTWARE

电子游戏软件



VOL.203
2007年09期
定价9.80元

彻底攻略

王国之心2FM

大蛇无双

珍藏海报
秋蝉鸣泣之时



双重好礼

DVD超大量赠送

「战神2」原声音乐集

「怒之铁拳」全系列原声音乐集&游戏模拟器

《电击收藏》特别限定壁纸十枚

超值赠品：电击收藏70分钟高清晰影像满载！

超大特报

名越稔洋&三池崇史 直击专访

「龙如」剧场版

全面公开未发表片段

战神2 全BOSS战+全剧情+特典

DVD

超大特辑

名作在新世纪复活

怒之铁拳系列回顾

春季游戏健身总动员

新闻专稿

任天堂的游戏战略

新操作方式与新时代

God of War

真·风神制作

ISSN 1006-5032

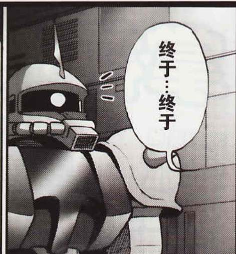


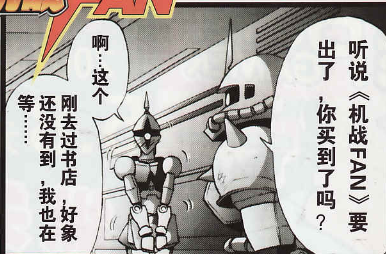
TVGAME 综合情报志

机战FAN

4月15日 诞生

集结最热门机器人的专门志诞生













所有机器人
在这里集结
四月十五日热爆上市

▶请翻到下一页

玩转掌机 没我不行

掌机迷 POCKET GAMER

零售价5.80元
2007年07期 Vol.77

完全攻略
孤岛冒险2
前线任务THE FIRST

总力特辑
NDS和PSP，我恨你们的十件事
从现在开始玩NDS吧／看看我们身边的掌机市场

详尽研究
怪物猎人P2训练所详解
最终幻想IV怀旧极限挑战

电子天下



Vol.77
2007年7期
5.8元/期

关心便携市场
纵览掌上情报

送你最新掌机
烧录卡
大抽奖

4月10日
全国上市

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

机战饭全体集合!!!

详细情报请参看本期封底

4月15日
震撼上市





春季游戏运动

SPRING BODYBUILDING

天气渐暖，人们在寒冬蜷缩的筋骨也该在春暖花开的时候伸展一下了！不过对于很多玩家来说，坐在电视机前活动手指就算是最大的运动项目。这对大家的健康可没有什么好处的，就算游戏再好玩，我们也应该抽出一些时间来参加体育锻炼。又或者……如果您实在是不想离开游戏的话，那么依照我们后面所写的方法也可以起到一定的健身效果。而我们所介绍的法宝，当然就是以创新游戏方式而风靡全球的Wii啦！其实不瞒大家说，小编们也都是坐在游戏机前就不想站起来的这类人，于是也有不少人都有明显的发胖趋势。为了我们以及所有玩家的健康，小沛和北斗特别为大家奉上春季游戏健身的方式，如果您没有Wii的话，后面也有利用传统游戏的运动方式，另外还有小编为您推荐的健康食谱，希望所有玩家都有一个健康的体魄。

□文/小沛、北斗



娱乐健身融为一体
开心游戏快乐运动


0:23

将游戏变成一种快乐的运动 细看Wii适合健身的六大理由



Wii有许多运动模拟的作品，我建议大家在玩这类游戏的时候最好能够全身心投入，将动作尽可能地规范。好处有两个，其一当然是增加临场感，使游戏的过程更像是真的运动。其二就是加强玩家们的运动量，在娱乐的同时可以达到健身的效果。

游戏能用来健身？当然了！早在两年多前我们就论证过这个观点，不信翻开140期的第30页。怎么样？就是不知道有没有读者真的按照文章上说的那么做了。那时候还是传统游戏的天下，现在有了Wii之后，游戏便更加有利于健身的效果了。

原来美国曾有一项研究显示，当地有三分之一的儿童体重超标。于是许多人把这种现象归咎于电子游戏，称是由于孩子们整天呆在游戏机前，缺少运动，时间一长自然成了小胖子。这种现象在我国也存在，由于传统游戏就是在电视前坐着玩，所以我们也没办法为此辩驳。不过到后来，一些打破传统的游戏周边逐渐推出，游戏对于健康的不利影响也得到了缓解。例如风靡一时的跳舞毯和体感操作的EyeToy等，都是健康游戏的倡导者。美国特拉华州的一所中学的体育教师，就曾把电子游戏与运动健身结合起来，让孩子在游戏中体验到了运动的快乐。

任天堂现在的游戏路线有了革命性的变化，将传统游戏方式逐渐向着更容易普及的方向发展。NDS的消费群已经由小孩子扩展到了上班族和老年人，而Wii的出现更是将坐在电视前20余年的游戏方式变成了更富活力的体感方式。现在的Wii比起原先的那些游戏，明显在运动健身方面有大幅超越的趋势。而且不仅是孩子，连一些成年人也开始尝试这些新鲜的游戏。与传统意义上的游戏或运动相比，游戏健身肯定是更加有趣，也不容易觉得枯燥，而且不受时间、地点、天气的影响，在家中就能进行。因此，我们觉得Wii给游戏注入更多活力，并且使运动更像是一场快乐的游戏。





游戏里尽享欢乐 运动中注意张弛

←↑Wii的游戏固然好玩，但因为是体感操作，时间久了也容易造成身体疲劳。建议在玩激烈游戏之前要做好准备活动，以免造成运动损伤。

Go 不占用太多时间

运动需要维持一定的时间才能有效果，断断续续的反而会使自己懈怠。但如果去健身中心或者体育场的话，对于忙碌的学生和上班族自然是很难每天都能挤出时间的。家里有Wii就不同了，谁不都要回家么。只要没停电，随时都可以进行锻炼。相信即使大家再忙，每天抽出半小时总可以吧。这下子那些总以自己没时间为借口来逃避运动的人可就没辙了，用Wii锻炼，就是省时间！



←在学习之余，Wii是既能健身又能娱乐的伙伴。

Go 缓解压力和疲劳

运动是非常好的解压方法，而用游戏来运动的效果就更为明显了。特别是心理和身体都感到疲劳的时候，估计平时回家后就只想躺在沙发上面，即便家里有跑步机之类的器材也懒得去碰。玩玩Wii试试看吧。哪怕一开始只是坐在沙发上挥舞双手呢。渐渐的，你会一步步地融入到游戏当中，只需10到15分钟的过程，就可以唤起你的运动欲望。这种用游戏作为动力的方法可是非常有效的。



←何不尝试和孩子一起放松地游戏呢？

Go 无视天气的影响

最近北京总是阴天，估计全国很多地方也将要迎来雨季，户外锻炼的计划只能被迫取消了吗？如果有Wii的话当然不用发愁啦。道理根本不用我们多做解释，Wii本身就是室内运动嘛。我们也知道，户外运动的好处是室内运动所取代不了的。但如果受到条件的制约，那么用室内运动来暂时替代户外也没什么不可以。在雨季的话，打开窗户，让被雨水冲洗过的空气飘进室内，玩得不也很开心吗？



←即使外面大雨倾盆，也可以打打网球。

Go 不会没地方锻炼

常去健身中心的人可能遇到过这样的情况，那就是到了高峰时段，很多运动器材根本都排不上队。或者是健身中心的人太多，环境嘈杂影响锻炼效果。这个问题用很多方法都可以解决，例如在家里添置跑步机、杠铃、划船机等等运动器材……但话说回来了，您的家有那么大么？而且花费也很可观！用游戏健身就不同了，一台机器就有无数的运动可以实现，而且花费还不多，家里的空间就足够了。



←一人一个手柄，大家就都能够运动了。

Go 锻炼交友两不误

朋友要聚会，而你也早就决定要去健身，这个矛盾怎么解决？一起玩Wii应该是个不错的主意，当然，这个建议仅限于非工作关系的好朋友。买四个手柄，大家在家里一起打打网球或者保龄球之类肯定比去酒吧健康。Wii这款游戏机的一大好处就是，非玩家也可以简单上手，并且容易产生兴趣。哪怕你的朋友原来根本不玩游戏，估计试过之后也会喜欢上的，终归这种娱乐方式比较健康嘛。



←在二人世界，Wii可以成为另一种浪漫。

Go 不会产生厌倦感

原本的体育锻炼，无论从活动本身、活动地点，活动的时间这几方面，其高度的重复性都可能导致你对健身丧失兴趣。而游戏健身的方式本身就是一个新鲜的事物，因此较以往的活动方式具有更强的吸引力。另外，Wii本身的游戏非常多，即便现在的游戏玩腻了，以后也会不断有新的作品推出。这样一来，能够保持长久吸引力的运动，也保证了你在长期锻炼的过程中不会因为厌倦半途而废。



←这么多人喜欢，想厌倦哪这么容易。

Go 不会有运动伤害

玩家们可能听说过很多因为运动器械出现问题而造成的运动伤害，因为运动器械都是体型庞大的家伙，一旦出现问题，那么后果便可能会非常严重。Wii在这方面是绝对的安全，包括先前出现的手柄意外脱手问题，现在任天堂通过加粗挽带的方法也得到了解决。不过在玩较为激烈的游戏时，还是要注意选择在宽敞的地方，否则自己虽然不会受伤害，但也要小心别砸到周围的人和家具。



←挥舞手柄时，一定要保证周围没人。

健身营养食谱

原料：苦瓜150克、香菇100克、金针菇100克、姜、酱油、糖、香油适量。

制作方法：(1)将凉瓜顺丝切成细丝，姜片切成细丝；(2)香菇浸软切丝，金针菇切去尾端洗净；(3)油爆姜丝后，加入凉瓜丝、香菇丝及盐，同炒至凉瓜丝变软；(4)将金针菇加入同炒，加入调味料炒匀即可食用。

功效：降低胆固醇，富含纤维素，可减少脂肪吸收。



←苦瓜的一大功效就是降低油脂。

切合自身性格选择不同作品 让您了解游戏健身的健康知识



奥运会明年就要在北京举办了，这几年来中国也逐渐展开了全民健身运动的热潮，投入到体育运动中的人越来越多。喜欢传统游戏的玩家似乎是这其中的缺席者，但既然个人都有自己的爱好，那么强行禁止当然是不人道的。用Wii来个游戏健身两不误倒也不错，不过选择什么样的游戏健身方式最适合自己呢？曾有某体育方面的专家说过，运动除了考虑年龄、职业、生活环境等因素外，将个人的性格因素考虑进去，将会取得事半功倍的效果。中国现在的玩家在年龄、职业和生活环境等方面的情况不会差太多，那么最大的区别就是个人的性格，如果知道自己是什么样的性格，便能选择最适合自己的游戏了。



体育心理学的研究表明，不同的项目对心理所起的作用不同。现实生活中，有些人缺乏正常人拥有的心理调节和适应能力，或是表现出明显的性格缺陷和情感缺陷，通过有针对性的适当运动，可以纠正不良性格缺陷，改善心理和精神状态，同时达到最佳的锻炼效果。

记得原来我们也做过类似的特别策划，将喜欢玩各种游戏的玩家进行分类，从而让您知道自己的性格。那么今天我们就反过来，让大家依照自己的性格在Wii的作品中挑选自己喜欢的作品，以达成身体和心理的双重健康。





放松绷紧的神经 纵情投入游戏中

→现在大家通常也会选择各种排解压力的方式。如果您选择了游戏，那就全心投入吧，在Wii的世界中挥洒汗水，会使你感到超越以往的放松。

POINT 案例1 竞技项目缓解紧张

有的人心理素质缺少锻炼，遇到一些陌生的场面容易感到紧张。这类人应该多尝试竞争激烈的游戏项目，并且是和多人共同进行游戏。这些类型的游戏形式多变、紧张激烈，只有冷静沉着地应对，才能取得优势。若能经常在这种激烈的场合中接受考验，那么遇事就不会过于紧张。我们推荐的游戏当然就是《Wii Sports》，在多人的比赛中努力获得胜利，一定会增加你的自信心。



↑投球的一瞬间就是考验心态的沉着。

POINT 案例2 提高难度战胜胆怯

有的人天性胆小，动辄害羞脸红，性格腼腆。这些人应多尝试具有高难度挑战性的游戏项目。这些游戏要求人们不断克服胆怯心理，以勇敢、无畏的精神去战胜困难，越过障碍。经过一个时期的锻炼，为人处事也就显得从容自然了。《雷曼 疯狂的兔子》里面有很多具有挑战的游戏，而且难度会越来越高，需要你不断超越自己。还有《Wii Sports》中的拳击也是这类游戏，和人对战效果更好。



↑雷曼的游戏看似简单却富有挑战性。

POINT 案例3 多人游戏改变孤僻

有的人性格内向、孤僻、不合群，不善于与人交往，于是缺少竞争力。这些人应选择多人进行游戏的团队项目。在游戏中充分与人合作，体会团队的重要，坚持这些集体游戏的锻炼，能增强自身活力和与人合作的精神，逐渐改变性格。Wii里面也不乏这种作品，许多游戏都可以两人合作，但考虑到运动的最终目的，当然还是《Wii Sports》中的网球项目，尝试一下二人合力战胜对手吧！



↑学会与人配合才能在场上克敌制胜。

POINT 案例4 明确判断消除多疑

有的人遇事容易多疑，对他人缺乏信任，处理事情不果断。这些人可选择考验反映能力的游戏项目。这些游戏要求玩家头脑冷静、思维敏捷、判断准确、当机立断，长期玩这些游戏将有助于人走出多疑的思维模式。最适合这类玩家的游戏就是《舞动瓦里奥制造》了，200个左右的迷你游戏，仅仅5秒钟的判断时间，绝对是考验你临场判断能力的最佳作品，并且运动效果也很不错。



↑这系列游戏完全就是考验反映能力。

POINT 案例5 找到短处摒弃虚荣

有的人虚荣心强，遇事好逞强。这些人可选择一些难度较大或动作较复杂的游戏项目，如那些模拟类型的游戏，特别是自己没有接触过的领域，用自己的挫折和努力不断提醒自己，万万不能骄傲。最佳的游戏就是《料理妈妈》和《超执刀》。估计很多年轻人都不太会做饭吧？更不要说是《料理妈妈》中的大菜了，而给人治病更是寻常人没有的经历，这些游戏会让你知道盲目虚荣其实是微不足道的。



↑在游戏中学习然后在现实中实践吧。

POINT 案例6 沉着判断戒除急躁

有的人处事不够冷静沉着，容易冲动急躁。这些人可选择考验玩家耐心的游戏项目。这类游戏多属单独的运动，不会使情绪过于波动，有助于调节神经功能，增强自我控制能力。《Wii的初体验》在这方面的效果还算不错，要想在9个游戏中都拿到金牌绝对是一件非常考验耐力的事。《超级猴子球 香蕉闪电战》也比较不错，那些比较难的场景就需要玩家不厌其烦地反复挑战，极力推荐这两款！



↑要练成一杆清台可是非常不容易的。

日常生活的常见问题 运动和健身的几大误区



运动和健身的秘诀就在于坚持，三天打鱼两天晒网那样的运动是起不了多大作用的。对于平常闲暇时间不多的上班族而言，可以多利用一些零碎的时间来运动，比如不坐电梯爬楼梯，或是就着办公桌做做俯卧撑等有不错的效果。 □文/北斗

Go 每周运动几次？

想要真正达到健身效果的话，一般来讲最好每天都能坚持45分钟至1小时，毕竟不管是运动还是健身最关键的一点还是在于坚持和恒心，我们通过游戏来健身也是一样的道理。如果不能每天坚持的话，那么每周最好也要尽量维持在5次左右。健身既是锻炼自己的身体，也是锻炼自己的意志。



←生命在于运动。

Go 运动量多多益善

运动量的大小与身体得益多少有关，如果时间和条件允许的话，能够在合适的范围内加大一些运动量对身体是有好处的。当然，自己要合理把握好这个度，如果你一次就玩得太累，导致腰酸背痛反而得不偿失。如果每次只能抽出一小会时间的话，则可以增加次数来达到目的。



←运动虽好，也别太累。

Go 早上运动未必好

其实，每个人应该按照自身的感觉来决定运动时间。早上起床时，由于肌肉还没有"热"起来，如果马上运动的话会感觉不太灵活，不够柔软。早上玩游戏健身不一定能使人一天都精神饱满，过于剧烈的话反而对身体不好，建议做一些运动量和对抗性都比较小的运动。



←早上不要运动太剧烈。

Go 运动与体能消耗

有不少人都有着这样的误解，实际上并非如此。据有关调查，人体基本的新陈代谢要消耗掉人们所吃的食物的60－75%，消化占用了10%，人体的运动对普通人而言只占消耗量的20－30%。尽管如此，多运动对人的身体还是有很大的益处的，所以应该多多运动。



←运动并非最消耗体能。

Go 耐力运动更有效

耐力运动。虽然我们在做剧烈运动之后会自我感觉消耗掉了大量的能力，然而事实上，由于在运动开始的20分钟内，肌体消耗的糖分多于脂肪，所以剧烈运动对脂肪消耗并没有什么帮助。最能够燃烧脂肪的是那些适中的持久的运动，所以我们在游戏健身时也要有所甄选。



←耐力运动最消耗脂肪。

Go 练哪就减哪？

错。这个想法相当幼稚，而且不现实。只有合理、适度的专门训练，才能有效地进行无氧代谢和有氧代谢，达到减肥的目的。"合理"强调的是用科学的方法对全身各部位肌肉进行训练，而不是只针对某一个部位；"适度"则是指每次训练时运动量不超过身体的负荷。



←练哪未必就能减哪。

Go 各年龄段的运动

是的。随着年龄的增长，正常人的精力和体力会发生改变，对运动的耐受力与反应也产生差异。20岁左右，适合高强度的有氧运动，如跑步、拳击、各种对抗性强的球类运动。30岁左右，正值壮年，可进行攀登、踏板、武术等运动。40岁左右，选择爬楼梯、网球、游泳等强化全身肌肉。50岁左右，人的精神和体力有不同程度的下降，适合划船、打高尔夫球等较温和的运动。以上是比较通行的一些对应方式。我们想要通过游戏达到运动健身的目的的话，也需要根据自身的实际情况来选择合适的项目。

Go 情绪与健身效果

人的情绪会直接影响人体机能的正常发挥，进而影响心脏、心血管及其它器官。不良情绪只会抵消运动带给身体的健康效果，甚至产生负面影响。游戏健身并不是万能的，所以我们不能希望什么问题都能通过它来解决，关键在于"对症下药"。



←偶尔发泄发泄也好。

锻炼方式别"从一而终" 让你的各个部位都动起来

人体的各种功能都需要不断地运用，而且是合理的和适度的运用，这种合理适度的运用就是对人体功能积极的、有益的锻炼。但遗憾的是，许多人却不太注重"适度"二字。他们往往习惯于在书本、报纸以及一些所谓权威指导下进行锻炼，养成了一种所谓"好习惯"式的运动。

其实许多"好习惯"式的运动，太重复习惯性动作，对平衡人体机能少有益处。



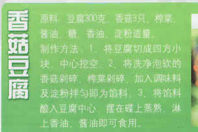
如，多数人自打学会走路，基本上都是两眼盯着路往前走，很少倒退着走，侧着身走。这就固定了人体为实现这种功能所设置的诸如肌肉、骨骼、筋脉等部位的运用和滋养，使这些部位长期处于紧张状态负荷过重而形成劳损，而无关部位或得不到运用，或仅仅受到连带而运用不充分，更谈不到锻炼和滋养，使这些部位的气血运行、神经脉冲经常处于沉寂状态，久之，其筋肉骨骼必然会失去丰润和坚强。

习惯锻炼无分好坏，关键是不要被它长期控制和左右，不要"从一而终"，沉溺其中不能自拔。或者干脆把所有的习惯都摈弃改掉，最好养成一个不断改变自己原有习惯的习惯，养成"反复无常"、"来去无定"的习惯，让每个习惯都能在人身上良性循环，时常变化，成为人体健康的"好伙伴"。



←Wii的手柄拿来玩射击游戏的实际感觉并不如想象中的好，而且想要通过这种游戏健身的话，似乎除了按扳机的指头也锻炼不到什么。

→虽然《赤钢》的整体游戏素质只能算是一般，不过拿着把剑这么一直砍下去也是蛮锻炼胳膊的一件事情。



香菇豆腐

原料：豆腐300克，香菇3只，榨菜，酱油，糖，香油，淀粉适量。

制作方法：1、将豆腐切成四方小块，中心挖空；2、将洗净泡软的香菇剁碎，榨菜剁碎，加入调味料及淀粉拌匀即为馅料；3、将馅料酿入豆腐中心，摆在碟上蒸熟，淋上香油、酱油即可食用。



没有想不到，只有做不到
各色游戏运动健身技巧汇总



Go 摄像头前的多彩运动

前面我们说了这么多以Wii为主打的健身游戏，主要是因为Wii本身的玩法及创意所在就是需要玩家们的身体“动起来”的主机，加之又是刚发售不久的次世代主角之一，所以在制作这次健身游戏专辑时我们对其加以强调，但这并不代表其他主机上就没有适合健身的作品了。

以索尼在2004年推出的EYETOY摄像头为例，由于对应这款摄像头的游戏同样需要玩家们多多运动，所以有条件的玩家以之来健身是最适合不过的了，特别是我国PS2玩家们的数量不少，大家是可以考虑考虑的。在对应EYETOY的游戏中，小编特别要推荐的一款作品就是《EYETOY：运动》这款作品，这个游戏里提供了很多种健身运动供玩家们选择，例如Aero Motion和Combat Zone有助于提高总体健身水平，这些动作和姿势的灵感来源于跆拳道、现代舞、有氧运动和空手道等；The Mind和Body Zone则注重于呼吸、凝神以及放松，灵感来源于瑜珈和太极拳，让玩家感到放松；而Toning Zone则有助于玩家调整特定的肌肉组织。单是这一款游戏就包含了大量的运动项目，玩家们完全可以在电视机前尽情运动一番了。其余对应EYETOY的游戏也都可以考虑。


←EYETOY刚推出时的人气还是非常之高的。





电视机前展身手 足不出户的健身运动

→用EYETOY玩这些游戏比较不足的一点就是没有震动感，使得玩家的代入感不够。在这方面，有手柄支持的众多Wii游戏就要好上许多。

Go 敲敲打打显身手

有全身运动也有局部运动，这一点上，游戏健身也是相通的。像EYETOY、跳舞毯这些东东，就属于全身运动的健身游戏；相应的，也有局部运动的健身游戏，例如《太鼓的达人》。

和跳舞游戏一样，《太鼓的达人》系列也是音乐类的游戏，不过这里的乐器是太鼓，同样的，要想通过这款游戏达到健身目的的话，先去买一个专门的太鼓周边是非常有必要的。在编辑部里，就有人非常热衷于此道，说到这里，相信经常关注电击的读者朋友们应该已经联想到曾经多次登场的“太鼓达人”同学了吧。虽然达人同学的身段和这次我们要说的“运动健身”什么的似乎没多大关系，而且这里举例似乎有反效果……不过，小编想说的是，敲鼓真的也算是运动的一种。换个例子，比如非洲兄弟们就非常喜欢打击类乐器，通过几段看似简单的打击节奏就能组合出非常好听的曲子来，他们的身段就有够苗条吧？其实像鼓这些打击类乐器最大的特色就是节奏感非常强，让人一听就情不自禁的想要扭起来，不但能够加强大家的节奏感，还能锻炼手部的反应能力和灵活度。


←真正的太鼓敲起来还真是一件体力活。

Go 方寸之间纵情歌舞

但凡说到游戏的“光明”一面或是“游戏健身”这类的话题，肯定是少不了要说说跳舞毯的。毕竟能够以游戏的身份在我国受到如此热烈的欢迎和辉煌史就足以让我们好好纪念纪念它。

说到跳舞毯，就不用小编再解释一遍这是什么东东了，当然，我们所说的“跳舞毯”准确来讲是指跳舞游戏，而不是指跳舞毯这个周边本身，毕竟大家买跳舞毯是为了玩跳舞游戏而不是把这玩意儿拿回去当地毯使。其最大的魅力就是只需要不大的空间即可载歌载舞，特别是在家里也完全没有问题，伴随着电视里的音乐和节拍尽情跳起来感觉相当不错。而且街机厅里的跳舞游戏跳得好的话还能吸引到相当多人的赞赏和羡慕，这种成就感是相当有诱惑力的，因此曾经引得无数青年人苦修此道，无数汗水的付出就是为了赢得众人的钦佩。

如今虽然跳舞毯的热潮早已过去，但买上这么一个东东拿回家跳起来还是相当符合我们游戏健身的宗旨的。我们一直提倡玩跳舞游戏一定不要用手柄，那样的话乐趣会大减，这种东东还是得自己跳起来才真有感觉。所以，就让我们跳起来吧，正如陈慧琳的歌中所唱的那样“不如跳舞！”


←跳舞毯是真正风靡全球的东东，老外也爱玩。

Go 恶搞游戏健身大杂烩

“最终幻想”系列：如今许多游戏中都加入了大量的CG动画，流程之中往往有数分钟甚至长达十数分钟的剧情动画，尽管我们相信大部分玩家还是比较喜欢看这些的。不过当你不想看或是这些动画不可跳过时该怎么办？很明显我们完全可以趁这段时间稍微放松一下，例如做几十个俯卧撑、仰卧起坐，或是举举哑铃、原地跳跳等等。这样既能将我们暂时从游戏的紧张情绪中释放出来，又达到了锻炼的目的，何乐而不为？





“街霸”系列：“升龙拳”、“波动拳”都是街霸系列的经典招式，想当年的玩家们哪个没有过一拳勾上天或是弓步双手在腰间蓄里做波动拳发动状的经历，而且估计次数都少不了。当然，像“旋风腿”之类的动作也是有人模仿的，只不过难度稍微高点。所以假如你是个格斗游戏爱好者的话，不妨于现实生活中在模仿一些难度系数不高而且不会被别人当白痴的动作，勤加练习的话，说不定就要恭喜你当真练成了一门“必杀技”……

最后，记得当年小沛曾经提出过一个举XBOX这样的笨重主机来健身的创意，现在，恭喜有钱的玩家们，很明显，索尼的PS3更加适合这个创意……


←模拟骑马也是蛮有意思的事情。



技巧与身手的考验 不用缰绳也能疾驰

枸杞烧鲫鱼

原料：鲫鱼1条、枸杞12克、豆油、葱、姜、胡椒面、盐、味精适量。

制作方法：1、将鲫鱼去内脏、去鳞，洗净，葱切丝，姜切末。2、将油锅烧热，鲫鱼下锅炸至微焦黄，加入葱、姜、盐、胡椒面及水，稍焖片刻。3、投入枸杞子再焖烧10分钟，加入味精即可食。



TOYS 酷玩意

2007年4月号
Vol.13

上市热卖中!
定价
9.80元

M.I.A.RX78大集合
圣衣神话 海龙
S.I.C.VOL.14

特别策划

超越时空的感动——MACROSS



电玩综合情报志
Vol.203
2007 / 09
半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「王国之心2」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■制作总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

VOL.203 游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道已汇于此！

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



目前，世嘉官方公布了Xbox360版《VR战士5》的零售版游戏封面。

PS3遭遇众叛亲离，两大名作转投微软!!

本刊讯 PS3于3月23日在欧洲发售之后，其全球战略也就此拉开。不过这段时间发生的许多事都算是给了SCE当头一棒，其中影响最为严重的，恐怕就是《恶魔猎人4》改为跨平台发售，以及《皇牌空战6》成为360的独占作品了。想当初SCE的宣传负责人佐伯雅司曾说过："所有的游戏都在这里集结。"这句话已经验证了PS和PS2两代的辉煌成就，然而到了PS3时代，这个说法便明显不再成立了。或许PS系的支持者还可以期待PS3能够后期发力，但目前众叛亲离的局面是该让索尼好好反省一下自己了。

恶魔猎人跨平台出征

CAPCOM于3月20日宣布，原定于PS3上推出的知名动作游戏系列最新作《恶魔猎人4》，现正式确定将跨平台制作Xbox360版与PC版，并且PS3与Xbox360版将同步推出。

《恶魔猎人》系列是以现代世界为背景，融合末日与西洋恶魔传说等主题所制作的动作游戏。2001 年在 PS2 平台上推出了首部作品，大受好评，后并陆续在同平台上推出了2款续作，并曾移植到 PC 平台上发行。目前这一系列的全球累计出货套数达680万套，是CAPCOM动作游戏的代表作品之一。

《恶魔猎人4》于2005年E3展首度对外发表，并于2006年东京电玩展现场展出了PS3试玩版，最高曾创下3个小时以上的等待时间。该作原本只发表将制作推出PS3版，也是PS3公布的游戏当中少数几个超重量级作品。而本次官方则表示，先前为次世代主机开发的游戏获得了巨大的成功后，未来将积极投入最先进硬件技术的支持，采取跨平台策略来扩大收益，因此决定跨平台推出Xbox360与PC版。其言下之意就是360版的《勇闯尸城》和《失落的星球》都获得了不错的收益，那么《恶魔猎人4》也不能放过在360平台上大赚一笔的机会。



↑同平台之下，PS3版能有多少魅力?

目前《恶魔猎人4》的推出时间与价格还未确定，很可能因为加入了360版而稍微推迟发售。另外除了游戏作品，《恶魔猎人》也预定于2007年春季在日本播出电视版卡通动画，其目的就是为给新作的发售造势。



皇牌空战360度翱翔

由BANDAI NAMCO Games制作的知名空战射击游戏最新作《皇牌空战6 迈向解放的战火》，最近公布将要在Xbox360平台上推出，同时也公布了多张游戏画面。

《皇牌空战6》是首款迈入次世代主机平台的NBGI空战游戏代表作，本作继承了系列独特的世界观与剧情，收录众多真实与虚构的战斗机，并以次世代硬件来呈现出更细致逼真的画面，并且加入了网络联机要素。

通过360的强大绘图机能，游戏呈现出系列作品中最美丽真实的全景绘图景观，战机的细部构成也几近真实，并首次实现了大规模军团对战的壮观场景。不只是战斗机，还包括攻击机、战斗直升机、战车、舰队等陆海空三军势力全部都会投入战斗，各种战斗效果也都华丽地加以呈现，提供给玩家逼真的次世代战场体验。

Xbox360版的《皇牌空战6 迈向解放的战火》目前的开发进度大约有50%，预定在2007年之内便可以推出，其官方网站已于3月23日正式开张。该系列以往一直是PS系平台上战斗飞行模拟的顶尖作品，继12年前推出PS的首作至今，已于PS、PS2和PSP上先后推出了7款作品，然而从没有离开过索尼阵营的《皇牌空战》此次却没有发布PS3版。不过支持PS3的玩家也不要着急，因为NBGI并没有明确表示本作为360独占，很有可能会在晚些时候再公布PS3版的发售信息。



←一向没离开过索尼的铁杆大作如今也倒戈了。



次世代大战决胜法则 保证主机货源和软件

2006年的E3展上，有记者曾问平井一夫打算怎样取得次世代主机大战的胜利，平井一夫答道："实际上这并不取决于你的主机，关键是你能为主机提供怎样的软件，这些软件是否足够吸引人。这个规律对任何主机都没有例外。另外，我们也会有充足的货源，首发将提供200万台PS3主机，到07年3月底将达到600万台。我相信600万台应该是一个比较令人满意的数字了。"到目前为止，PS3在全球卖了283万台，至于平井一夫强调的软件制胜法则，似乎现在也不倾向于索尼这边了。



PS3时代，所有的游戏还在这里集结?!

佐伯雅司目前仍全权负责SCEI的广报部门事务。其在97年提出的"所有的游戏都在这里集结！"的口号，见证了PS系两代的辉煌历程，也成了SCE最有代表性的标志语，昭示了PS系产品的奋斗目标，许多青年消费者因此牢记了"PS"这个品牌。对此，佐伯雅司曾说过："消费者未必需要了解商品的真实形势，成功的宣传策略仅在于提供一种明确的暗示，引导人们的认知度才是根本目的。"现在，很多大作纷纷流失，那句话已经不能再被用在PS3身上了。相比前后，估计佐伯也会顿感凄凉。



续作泛滥令玩家厌烦 大作流失令索尼心痛

在2005年的东京电玩展上，久多良木健就发表过对于PS3未来的看法，他认为"续作泛滥"的情况是非常不利于游戏发展的。久多良木健称，索尼已经充分认识到，现在的玩家被无尽的续作搞得焦头烂额，很少有机会能见到全新的好作品。而当今的游戏公司也实在是太过依赖已有的成名品牌了，以至于缺乏创新能力。而看看今天，PS3上仍然是以续作居多，而且现在失去了《恶魔猎人4》和《皇牌空战6》的独占也成为一大损失，未来PS3更是要依靠《合金装备4》、《最终幻想13》等挽回颜面。

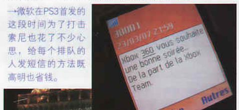
特报 国外专讯 PS3完成全球发售最后一站

本刊讯　3月23日凌晨，索尼的PS3终于在欧洲和大洋洲发售了。官方同时在英国、法国等国家的重要城市举行了声势浩大的发售庆祝活动。然而与去年11月日本和美国地区的PS3火爆首发相比，欧洲和大洋洲的个别地区显然要冷清不少。特别是在法国巴黎和澳大利亚的首发活动现场，前来排队购机的玩家数量并没有先前预想的多。另外，各地也出现了不少奇特的促销手段以及在现场发生了不少有趣的事。

两地首发微软助阵

PS3在法国首发时选择了巴黎埃菲尔铁塔作为庆典活动举办地。首发现场可以容纳3000人，并准备了多达1000台的PS3，到场记者都有200人，准备报道这次的盛况。但零点首发开始时，排队人数却只有几十人。据法国网站报道，首发开始后的15分钟内，玩家们便都买到了PS3，1000台PS3主机只售出50台，剩下95%无人问津。而更让人觉得可笑的是，此时在发售现场的对岸，驶过来一艘轮船，上面挂着巨幅标语，写的是"Xbox360 love you!（Xbox360爱你）"这使发售现场的索尼工作人员愈显尴尬。

另外，当晚在澳洲举行的PS3首发活动也同样令许多媒体感到失望，记者们大炮长枪林立，却没能捕捉到人潮涌动的火爆场面。当地媒体报道说，截至晚上11点，即使是在悉尼最繁华的CBD地段，媒体和保安的人数仍比排队的顾客多，而且这里同样也传来了微软的问候。微软给这里每个排队的人都发了一条短信，内容是：Xbox360祝您度过一个美好的夜晚，XboxTeam敬上。



→微软在PS3首发的这段时间为了打击索尼也花了不少心思，给每个排队的人发短信的方法既高明也省钱。



←法国的首发现场布置非常豪华，可惜如此美景之下却没有多少人为索尼的PS3捧场。



↑微软和索尼之间的火药味是越来越浓了，可见现在他们应该是处于势均力敌的竞争白热化阶段。

这次欧洲的部分地区与澳洲的PS3首发完全没有达到索尼的预期，甚至可以用相当失败来形容。不过这也只是部分地区的个别情况，就英国和其他国家的发售情况来看，此次的首发还是非常受欢迎的。

买PS3送高清电视

在位于英国Oxford大街的Virgin旗舰店里，店家做出了惊人举动，所有在午夜排队购买PS3主机的玩家都将获赠一台46寸索尼 Bravia高清电视，并且替玩家支付回家时的出租车费用。这台电视的价值就已经远远超过PS3本身了，许多在场的玩家在得知这一消息之后都无法相信。不过事实就是，最终有100位玩家获得了这份大礼！

据索尼SCE英国的一位官方发言人介绍，此次"买PS3送HD电视"的促销活动总计耗资25万英镑，可说是一次大手笔的店内促销活动。

砸坏360送你PS3

PS3主机在欧洲等地发售的时候，微软用了各种方法来嘲讽索尼，但索尼也并没有一味地被动挨打，并且就在这次PS3发售期间反击了微软。一家位于德国柏林中心地带的游戏零售商在深夜举行首发活动时，便在门前贴上了这样一个布告，内容是："只要你将自己的360砸碎，就可以免费获得一台崭新的PS3，限前50名玩家"。

见到了这个告示之后，许多玩家都拿着自己的360去换PS3。可是有些人却别有用心，据悉，有人为了此次活动特意购买了二手的坏360主机用来砸碎。

软件 日本专讯 PS31.60版系统更新 新增中文显示与输入

本刊讯　SCE自3月22日起放出PS3的1.60版系统软件更新，正式加入了对于繁简体中文的支持，以及繁体中文的注音输入功能。

本次的更新是配合3月23日欧洲地区PS3主机发售所进行的一次重大更新，加入许多便利玩家的功能与强化改良。具体新增功能包括：◆浏览器：智能自动放大页面显示；增加"防止闪烁"选项；◆全尺寸软件键盘：输入文字时，画面上加入全尺寸显示的软键盘。◆Folding@home：提供PS3版"Folding@home"分布式运算软件的功能。◆经无线基地台进行遥控游戏：让PS3通过无线网络基地台与PSP连接，20GB版也能使用遥控游戏功能。◆后台下载：下载文件时可切换为后台运作，最多可排入6个下载进程，下载时还可进行其它娱乐功能的操作。◆中文支持：新增丹麦文、中文等5国的系统语言，中文部分加入繁体中文注音输入。

特报 国内专讯 《电软》质量得到肯定 本刊获新闻总署首肯

本刊讯　日前，《电子游戏软件》杂志社收到了来自北京质量协会印刷分会的感谢信。信中称2005年第24期电软被评为2006年度国家新闻出版总署一等品！感谢信的全文如下：

电子游戏软件杂志社：感谢你社为发展和繁荣北京印刷业所做出的贡献，在你社的支持下，北京乾沣印刷有限公司印制的《电子游戏软件2005.24》1种产品认定为2006年度国家新闻出版总署一等品。

收到这封感谢信，对于我们全体编辑来说是一种莫大的肯定和鞭策，同时也是对《电子游戏软件》日益提升的发行量所提出的嘉奖。我们会在将来的工作中再接再厉，为广大读者奉献上更多更为精彩的内容。



3月20日

●台湾省微软公布了即将在Xbox Live"明星快递"现身的两位热门歌手。分别为来自新力博德曼音乐（Sony BMG）的艺人黄义达以及席亚拉（Ciara），他们最新专辑的主打歌曲将可供玩家下载。

●PSP版《最终幻想》现公布将加入原创要素"时之迷宫"，同时也宣布PSP《最终幻想II》将于6月7日推出。另外，SQUARE ENIX也公布了FF诞生20周年纪念企划的商标，该商标是由天野喜孝绘制。



●SCEE于3月20日宣布，欧洲PS3主机向下兼容信息查询网站提前于3月20日开张。由于欧洲PS3主机采用软硬件混合的新方式来提供向下兼容PS2功能，因而兼容性受到影响。目前该网站列出的兼容游戏有1782款，占欧洲游戏发行总数的72%。

3月22日

●SCE自3月22日起放出PS3的1.60版系统软件更新，正式加入了对于繁简体中文的支持，以及繁体中文的注音输入功能。（详细报道请见左侧）

●CAPCOM制作的《战国BASARA2英雄外传》官方网站于近日正式开张，并公布了游戏的初步介绍与登场的3名新玩家角色。该作品将跨PS2和Wii平台于今年冬季推出，新增的三名角色分别为：片仓小十郎、浅井长政、阿市。



●《电子游戏软件》杂志社收到了来自北京质量协会印刷分会的感谢信。信中称2005年第24期电软被评为2006年度国家新闻出版总署一等品！（详细报道请见左侧）

3月23日

●PS3在欧洲和大洋洲发售之际，法国等地出现了令人尴尬的冷清场面，更有微软不时前来现场捣乱。（详细报道请见左侧）

●英国某零售店推出买PS3赠送高清电视活动。该活动共送出100台高清电视，耗资达到25万英镑。（详细报道请见左侧）



●德国某零售店发起砸坏360就送全新PS3活动。不少玩家特意购买已经损坏的主机前去对换。（详细报道请见左侧）

3月24日

●据某日本杂志报道，任天堂预备为Wii开发专用的外接式硬盘。该篇报道多次强调这一消息为内部透露，任天堂的目的就是为了方便玩家储存下载的游戏。然而该消息至今未有官方确认。

●英国Mad Catz公司将要推出第一款非官方的Wii手柄。这款第三方手柄将于今年9月28日开始销售，定价24.99英镑（约合人民币 350元），其左手用的双节棍手柄会提前在6月29日与大家见面，定价9.99英镑（约合人民币 140元）。

●日前有消息透露，三上真司成立的新进公司正在为Xbox360制作游戏。目前该游戏的任何细节都未公布，但据称该作品可能是Xbox360限时独占，与《GTA》系列有些类似，360版发售之后才会登陆PS3或者是Wii平台。

3月26日

●"SQUARE ENIX派对2007"的活动网站于3月26日正式开张，并公布了即将于活动中展出的游戏。（详细报道请见右侧）



●近日，一国外玩家将Wii进行了改装，将其动力来源变为了太阳能。这套改装机不仅有主机还包括了一个液晶屏幕，并且可以随意移动。据悉，这套改装主机的制作成本为1400美金左右。

●KOEI制作的《大蛇无双》在日本地区上市之后，仅四天的时间，出货套数已突破50万套。该作融合了KOEI旗下两大知名作品，获得了玩家们的认可，KOEI也特别为此在官方网站推出了出货50万套的纪念桌布图片，供玩家下载。

3月28日

●SCE放出了PSP的3.30版系统软件。本次更新中加入游戏读取速度的设定功能，并大幅放宽影片文件的分辨率限制。（详细报道请见右侧）

●美国微软正式宣布将推出Xbox360高级版主机"Xbox360 Elite（Xbox360精英版）"，该主机采用纯黑配色，定价479.99美元。（详细报道请见右侧）

●所有模型爱好者，敌达迷热切期待的盛会——"万代敌达模型大赛2007"即将登场。（详细报道请见右侧）

硬件 美国专讯 Xbox360精英版发布 黑色周边全套推出

本刊讯　美国微软于3月28日正式宣布将推出Xbox360高级版主机"Xbox360 Elite（Xbox360精英版）"，该主机采用纯黑配色，具备120GB大容量硬盘与HDMI数字影音输出端子，预定4月29日在北美地区推出，定价479.99美元。

Xbox360 Elite是现有Xbox360主机的高级强化版，主机与手柄的配色由原本的白色改为黑色，硬盘容量由现行的20GB扩增为120GB，并新增HDMI端子（支持1080p），其余规格并无变更。Xbox360Elite仍采用现行的DVD-ROM光驱，并无内建HD DVD光驱，因此有HD DVD高分辨率影片播放需求的玩家，仍须选购外接的Xbox360 HD DVD播放机扩充套件（定价199.99美元）。

Xbox360 Elite主机包装中将包括Xbox360 Elite版主机1台，无线手柄1只（黑色），有线耳机麦克风1组，高分辨率色差输出线1条（AV+色差），标准HDMI传输线1条，模拟与数字音效输出转接头1组（光纤+RCA），RJ-45网络线1条，以及XboxLive银会员资格与1个月金会员试用资格等。



↑传出消息至少半年的精英版主机终于在今天宣布推出了，对于已经购买了360主机的玩家来说，是不是也想拥有呢?

微软还配合新配色的Xbox360 Elite同步推出5款选购周边，分别为黑色的无线手柄（定价49.99美元），Xbox360充电电池组（定价11.99美元）与Xbox360同步充电套件（定价19.99美元），120GB硬盘（定价179.99美元）与512MB记忆卡（定价49.99美元）。新推出的120GB硬盘包装中将附有数据传输线，让玩家可将原本20GB硬盘中储存的资料转移到新的120GB硬盘中，免除再次下载输入的麻烦。

软件 日本专讯 PSP系统更新3.30 强化影片游戏功能

本刊讯　SCE于3月28日放出了PSP的3.30版系统软件。本次更新中加入PSN下载游戏读取速度的设定功能，并大幅放宽影片文件的分辨率限制，支持最高720×480的MPEG-4/AVC格式影片播放等。3.30版系统软件更新项目具体如下：

◆游戏部分：PSNetwork下载游戏的功能强化，功能选单中加入"光盘读取速度"设定，可选择"标准/高速"，预设为"标准"。◆网络部分："RSS频道"的对象加入缩略图显示的功能。◆视频部分：支持记忆卡储存影片的缩略图显示功能，可使用储存于记忆卡VIDEO目录下，与影片相同名称的jpg文件来作为影片的缩略图；支持更多分辨率影片的播放，新增MPEG-4/AVC（H.264）VideoMainProfile（AVCCABAC）格式、以下分辨率影片档案的播放：720×480/352×480/480×272。◆其它：放出针对PSP网页与RSS频道的制作指南说明文件。

特报 日本专讯 史艾派对官网开张 展出游戏名单公布

本刊讯　SQUARE ENIX即将于5月12、13日在日本千叶幕张展场所，举办名为"SQUARE ENIX派对2007"的独立游戏宣传展示活动。该活动网站于3月26日正式开张，并公布了即将于活动中展出的游戏。



本次活动中预定展出的游戏包括：PSP的复刻版《最终幻想1、2》，NDS的《最终幻想XII 亡灵之翼》、《最终幻想水晶编年史》，Wii的《勇者斗恶龙神剑 假面女王与镜之塔》以及PS3《最终幻想XIII》等数十款作品。展出方式包括现场试玩、影片播映、现场活动等等。

另外，SQUARE ENIX在日本报刊上刊登的广告中，暗示活动将会有未发表过的全新《最终幻想》作品登场。由于去年SQUARE ENIX曾申请"Final Fantasy Haeresis XIII"的商标，但该商标并不在已发表的《最终幻想XIII》作品之列，因此外界普遍猜测神秘的新作便是他们注册的这个游戏。更多消息我们会及时为大家报道。

事件 国内专讯 万代敌达模型大赛 2007年举办在即

本刊讯　所有模型爱好者，敌达迷热切期待的盛会——"万代敌达模型大赛2007"即将登场！本届比赛分为4个组别：团体、高级、青年和少年组，并将分成四个地区，分别有上海、华东、华北及华南地区的比赛。"万代敌达模型大赛2007"一年比一年强劲，务求令大家有意想不到之惊喜！今年的盛会亦不例外，严阵以待，势必引起轰动！看看今年的亮点活动简列如下：

2部两米高之大型人气敌达模型屹立会场入口

中国区决赛高级组优胜者可获得夏亚专用NIKE红彗星运动鞋一对

奖金奖品总值超过四万元人民币

MG模型开发者「川口克己」老师分享拼砌模型的心得及担任比赛评判

「敌达模型教室」于活动区每天举行

多个好玩刺激游戏摊位让你满载而归！

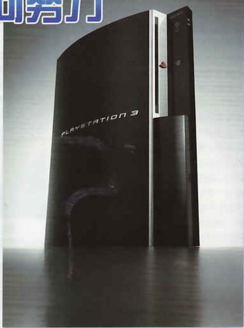
多款会场特别版模型玩具率先发售，数量款式历年之冠！



其它还有更多展览及特别活动，节目相当丰富，绝对适合一家老少参加。目前各赛区的比赛报名已经开始，对自己的技术有自信的玩家不妨一展身手，与同好一起分享交流制作模型的经验！详细信息可登陆"www.toyswonder.com.cn 查阅相关资料。

欧洲发售标志PS3全球战略启动 网络服务软件研发加强双向努力

——细谷惠谈PS3时代的起步策略



目前，PS3在日本及北美两个地区的累计销售量已超过100万台，欧洲也在3月23日迎来了这款次世代主机。今年算是PS3时代真正的开始，面对如此重要的阶段，索尼预定的销售计划是怎么样的呢？下面我们将要采访的，就是索尼的一位重要人物——SCE发展策划部部长细谷惠女士。

——在今年1月16日，据说PS3在日本和北美的出货量就超过了200万台。您认为这个速度怎么样？

细谷惠（以下简称细谷）■这是目前为止，我们公司发售的产品中速度最快的。因为有大量的消费者购买我们的产品，所以在开始发售时销售速度非常快。而且我觉得意义最大的是，虽然PS3在各地的价格不一样，但也可以达到这样的销售量。

——确实如此，与以往的游戏机相比，主机价格一点也不便宜。您有没有觉得在期待的同时，也有一些不安呢？

细谷■同之前发售的游戏机相对价格来看，也许是有些贵。但是与已经发售的同挡价格产品相比，还是物有所值。当然，目前为止这些想法还不能证明。

——根据我们做的统计，那些能够购买高价机器的核心玩家接近100万。我想一旦卖出100万台，那么接下来就是面向所谓普通消费者展开促销的时期了。

细谷■其实这个跟是不是核心消费者没有关系，重要的是消费者对于游戏是不是感兴趣。我们需要推出优异的产品，然后加强售后服务，踏踏实实展开销售。这样的话，那些不太想购买的消费者也会开始改变想法，慢慢地在一些反馈中，我们可以看到这方面的努力成果。

——您对海外销售情况有什么看法吗？

细谷■PS3在海外的销售很顺利。尽管日本和北美的很多玩家没有连接网络，但是从06年末开始下载《GT赛车HD概念版》的情况来看，全世界下载量约为35万次（至1月末）。从这点来看，感觉还是有很多玩家支持PS3的新业务。

——因为PS3同时推出了20GB版本和60GB版本，那么出货和销售是倾向于哪一个版本呢？还有，这种倾向和预想的有什么不同吗？

细谷■从普通版PS3和豪华版PS3中选择买哪一个好——这个猜测很不容易。但是，60GB版本的销售确实超乎意料的好，在北美地区也是如此。玩家们在从性能和价格上做了比较后，选择60GB版本的非常多。

——因为日本和北美地区曾一度存在缺货问题，那么现在的生产模式已经得到调整了吧？

细谷■是的。这个暂时的问题已经解决了。因为关系到欧洲发售，并且在欧洲上市之后才是PS3全球战略的开始。那时候全世界玩家都能通过网络连在一起，也就终于可以感觉到PS3真正的魅力了。比如在网络上实现全世界玩家共同参与的活动等等，真是很有意思。

——高清画质和网络将会成为PS3非常重要的要素吧。关于网络部分，以后将会展开什么样的服务呢？

细谷■首先，我们正在考虑为PLAYSTATION Store提供更充实更多样的服务。现在最受玩家欢迎的是“每天在一起”这个服务，而且我觉得这在PS3上绝无仅有，我们还在讨论推出更多只在PS3上实现的计划。今后有机会的话，我们会随时发布消息让大家尽早了解。此外有一些游戏自身也添加了有趣的网络功能，所以我们也计划了几个项目，以跟上这个潮流。除了加强软硬件的功能，我们还把游戏环境更加人性化设计作为一个重要的课题。

——还有，不光《GT赛车HD概念版》是免费下载，连《铁拳5黑暗苏醒》的下载费用都是非常公道的2000日元。今后还有这样让人大吃一惊的计划吗？

细谷■是的，我们正在考虑。既然那些花钱买了PS3的消费者连接上网，那么我们就应该让玩家感觉到更多的游戏乐趣。于是我们想了很多方案，比如在网络上下载游戏体验版，因为这些都是消费者应该得到的权利。

——那么关于《铁拳5黑暗苏醒》，NAMCO公司也有自己的发售计划。像这样游戏刚刚推出十天就提供网络下载，这么做有什么理由吗？

细谷■也没有理由，只不过是两个游戏发售时的情况不同。比如预定《GT赛车HD概念版》在圣诞节发售，而游戏公司打算给玩家一个惊喜，但是如果事前预告的话，大家就都知道了。

——虽然连接网络的玩家有很多，那么对于没有连接网络而想要体验游戏的玩家，你们想过要满足他们的要求吗？

细谷■很可惜，我们主要面向的是连接网络的消费者，我们肯定要对他们进行增值服务。当然，我们也正在考虑没有连接网络消费者的权利。比如他们可以通过PLAYSTATION TV下载资料。但是我们也在考虑关于提供软件的具体方法。

——关于PLAYSTATION Store的PSP资料库和PS3用软件，这些网络内容是不是会增加？

细谷■我们每个月都会在资料库里推出一些东西。如果你经常注意一下的话你就会发现。PS3的软件下载还在考虑当中，也许以后将要推出相关的计划。根据下载内容的大小，要考虑到是否由PS Store运营服务。因为还要从各种各样的角度来讨论，所以我们还在计划当中。

——通过资料库进行系统在线升级需要什么样的准备呢？

细谷■这要先从每个制造商那里得到反馈意见才能做出决定。当然我们也会尊重玩家的使用要求。本来通过震动模拟和遥感模拟的游戏就已经很有意思了，我们只不过是通过系统升级，让玩家可以享受进一步的游戏乐趣。

——如果可以升级系统的话，那么升级后预定追加的内容是什么呢？

细谷■升级系统版本可以使系统的操作变得更方便。但是比起这个，我们更想要做的还是提供一些有意思的运营服务。关于具体什么样的服务，在以后方便的时候我会向大家解释。

——对于今后将要展开的网络系统升级，您有什么想说的吗？

细谷■我们在PS3刚刚发售时就安装了PLAYSTATION TV系统，因为我想让大家体验只有在PS3上才能看得到的HD光盘。PS3的出现，可以改变那些以电视为娱乐中心的人的想法。为了让消费者可以参加到这场挑战中来，大家可以通过“Catch Copy”参加到“宣告PS3时代开始”的活动中。除了游戏机，消费者还可以享受高清影片，生活也将发生变化。游戏娱乐在当今文明中的地位我觉得还很不够。我们对于游戏的评论是“提供拥有内涵的娱乐节目”，像那些随随便便玩过一次就没什么意义的游戏，我们不会承认。游戏应该同电影等艺术表现形式一样，作为一个“作品”而被人们喜欢。

——我还想从游戏开发商的角度问几个问题。SCE今年的软件计划是怎样的？

细谷■具体的情况还要到4月份以后才可以发表。我们基本可以保证一个月推出一款作品。此外，不光是可以在网上下载，还有以光盘形式销售的游戏。今年春夏原本预计发售8款作品，但看情况我们也有可能会增加，总之作品相当多。

——这些游戏中您最欣赏的作品是哪一部？即使是您个人的看法也没关系。

细谷■哪一部都是。（笑）我个人喜欢的是《大众高尔夫5》。此外我还对使用摄像头的《审判之眼》很感兴趣。我们会在相关的游戏展会上发布。在那个时候玩家是什么评价或者什么反映呢？我真想知道啊。

——最后一个问题，SCE与NBGI合资成立的CELLIUS公司，是个什么样的公司呢？

细谷■为了迎接新时代网络化的挑战，我们和NBGI公司组成一个合资公司，由中村先生就任社长。为了互相补充不足，开发出新的东西，利用NBGI公司丰富的网络技术，加上我们的硬件优势，如此一来新公司的实力自然不容小觑。新公司很重视时代的发展速度，哪怕是提早一天，也要开发出让大家感到吃惊的作品。就请大家好好期待吧。



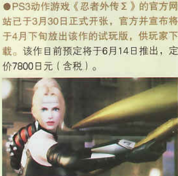
3月30日

●《战神2》的制作导演Cory Barlog日前接受了美国媒体的采访，谈话中他提到了PSP版《战神》的制作企划，以及《战神3》的相关情报。（详细报道请见右侧）

●SEGA与任天堂联合发表，将合作开发以2008年北京奥运动会为题材、结合两公司旗下代表性人物的Wii与NDS运动游戏《马里奥与索尼克in北京奥运（暂称）》，预定2007年内推出。

●世嘉公司近日公布，将于Wii上发售昔日土星名作《深夜入梦》的续篇，该作预定今冬发售，售价还未公布。（详细报道请见右侧）

●PS3动作游戏《忍者外传Σ》的官方网站已于3月30日正式开张，官方并宣布将于4月下旬放出该作的试玩版，供玩家下载。该作目前预定将于6月14日推出，定价7800日元（含税）。



3月31日

●由BANPRESTO制作，集合历代机战系列原创角色与世界观的PS2版《超级机器人大战OG》，现正式发表将于6月底推出。（详细报道请见右侧）

●Xbox360/PS3最新作《横行霸道4》日前于官网放出了首批宣传影片。该作预定10月16日推出。（详细报道请见右侧）

●NBGI与SCE联合宣布，将推出Cell的互换街机基板。目前第一个对应该基板的作品就是人气3D格斗大作《铁拳6》。（详细报道请见右侧）

4月2日

●PS3于欧洲首发之后，在英国发售2天内即卖出16万5千台，而在欧洲的总销量已经突破60万台。（详细报道请见右侧）

●近日，育碧公司向外界宣布，他们制作的360游戏《幽灵行动 尖峰战士2》出现了重大问题。许多玩家反映，在进行该游戏一段时间之后会出现死机，如果继续游戏，则很有可能彻底导致主机瘫痪。具体解决方法有待找出。



●日前，KOEI英国地区销售经理Will Curley透露《大蛇无双》将推出Xbox360版。该作会在2007年10月发售，但由于并非是重新制作，所以画面仅有小幅强化，其中的新增要素现在还不得而知。

软件 美国专讯 GTA4宣传片公开 10月中跨平台推出

本刊讯　全球销售破千万套的知名动作冒险游戏《横行霸道（Grand Theft Auto）》系列Xbox360/PS3最新作《横行霸道4》，日前于官网放出了首批宣传影片。

本次即将推出的《横行霸道4》，是继全球销售破千万套的《横行霸道3》之后，再度推出的正统续篇新作，同时也是首款迈入次世代主机平台的作品。根据宣传影片的内容可知，该游戏的画面有着大幅的进化，包括景物、人物与车辆的描写，以及光影与日夜的变化都更为生动写实。游戏的舞台则是回归以纽约为蓝本所虚构的自由都市，许多知名景点都将重现。游戏主角则是一名短发落腮胡子的中年白人男性，其余内容还有待后续放出。

《横行霸道4》预定10月16日于北美地区同步推出Xbox360与PS3版，定价59.99美元。

特报 日本专讯 NBGI开发Cell基板 铁拳6今年内运营



本刊讯　NBGI与SCE联合宣布，将把PS3主机内的中央处理器Cell应用在NBGI即将推出的街机基板上。而且NBGI正在着手开发其相关对应的游戏，目前第一个对应该基板的作品就是3D格斗大作《铁拳6》。

NBGI预定在今年内推出具备该基板的街机筐体，而对应的第一款游戏就是最新作《铁拳6》。该作现在的开发非常顺利，街机版和家用机版基本同步展开，估计今年之内就可以上市。而在街机版推出后不久，大家也将会看到《铁拳6》的PS3版本。

早在PS2时期，NAMCO就曾经同样运用PS2的中央处理器来开发街机互换基板“SYSTEM 246”。这次Cell的搭载同样得到SCE的协助。而NBGI在开发完成该互换基板之后，也会将其贩卖给其他游戏厂商作为营业游戏开发之用。

特报 美国专讯 PSP战神剧情独立 PS3战神对应六轴

本刊讯　《战神2》的制作导演Cory Barlog日前接受了美国媒体的采访，谈话中他提到了PSP版《战神》的制作企划，以及《战神3》的相关情报。

据Barlog表示，即将在PSP上登场的《战神》，既不是移植作品也不是其它类型的衍生作品，而是有着全新剧情的正统游戏，与该系列前两部作品的整体故事将保持密切联系。Cory Barlog在谈话中一再强调PSP版《战神》是全新作品，索尼也想利用这款游戏带动PSP的市场。

另外，Cory Barlog也提到，日后开发《战神3》时，PSP版将会与家用机版发生联系，对整个《战神》系列的全局规划都起到辅助的作用，目前SCEA旗下的Readyat Dawn正在负责开发PSP版的《战神》。而对于《战神3》，Barlog表示还在构思阶段，因此没有详情可以公布，不过《战神3》将来会对应1080P和六轴感应系统。



特报 日本专讯 PS2 OG发售日确定 预约赠送官方资料集

本刊讯　由BANPRESTO制作，集合历代机战系列原创角色与世界观的PS2版《超级机器人大战OG》，现正式发表将于6月底推出。

PS2版《超级机器人大战OG》是以GBA《超级机器人大战OG》两款系列作品的内容为基础，并配合PS2机能来重新打造影音部分的表现，并加入了新角色、新机体、新剧情与新系统等众多原创要素。游戏原定于1月25日推出，后因不明状况而影响制作进度，因此于去年底宣布将大幅延期为发售日未定。本次BANPRESTO终于正式确定本游戏将于6月28日推出，并将提供给日本地区预购该游戏的玩家官方设定资料集作为预约特典。该资料集收录有名家执笔设计的机体、驾驶员，以及大量未公开设定资料。

PS2版《超级机器人大战OG》预定6月28日推出，定价7329日元（含税）。

软件 日本专讯 土星经典今日再现 深夜入梦冬季发行

本刊讯　世嘉公司于近日公布了最新消息，将于今冬发售Wii版《深夜入梦（Nights Journey of Dreams）》，售价未定。

Wii版的《深夜入梦》是于96年发售的SS版3D飞行动作游戏的续作。该作是一款使用模拟摇杆进行简单操作，在3D的空间内自由飞行的游戏。不只是独特的动作性，以梦之世界为舞台呈现出的梦幻般的画面以及种类异常丰富的音乐，直到现在还为众多玩家津津乐道。Wii版的续作对应Wii的遥控器手柄，可以直接感受在空间内自由飞翔的快感，并且追加了多种特殊能力。游戏的故事与前作相同，就是要从恶梦怪兽Naitomeann的手中拯救梦之世界“Naitobiann”。



本作的监制饭冢隆氏说“96年我们以‘在空中爽快的飞行’为理念制作了《深夜入梦》。距离现在已经11年了，我们赋予了本作新的舞台、故事以及梦之世界，玩家们将用Wii的独特操作来体验新的冒险。”

事件 国外专讯 延期无关主机人气 PS3欧洲突破60万

本刊讯　PS3于欧洲和大洋洲首发之后，虽然在各国的遭遇不同，但总体销量却在节节攀升。继PS3在英国发售2天内卖出16万5千台后，日前BBC又报道称PS3目前在欧洲的总销量已经突破60万台。



面对如此火爆的销售成绩，索尼官方表示将继续保持足够的市场供应数量，保证欧洲地区的每个商店都能有充裕的PS3主机，消费者不会为买不到PS3而担忧。索尼为欧洲首发准备了100万台主机，而在不到一周的时间，就有六成产品销售完毕。那么剩下的40万台，估计也不会满足当前的需求。索尼当下的任务还是非常艰巨的。

目前，对于PS3的各种讨论都非常多，其在欧洲首发的状况也遭遇了不少挫折。目前销售60万台的数据并不是官方给出的，因此真实性有待验证。

业界的声音

——新一轮的主机倾向战

PS3欧洲发售、微软推出精英版360，新的一轮主机大战又开始了。这种不分正义的斗争，最终的胜利是要看各个厂商的经营理念，现在的骂战也许是毫无意义的。有理不在声高，且让我们看看这些业内的名人是如何在知道这个道理的前提下，还是那么热衷于互喷口水的吧。

微软在向索尼的理念靠拢



"PS3是市面上唯一的精英游戏系统，微软正在尝试在这一点上赶上我们。除了每台PS3都具备的HDMI和硬盘，还有蓝光光驱、Wi-Fi、免费的在线游戏、无线运动感应控制器和威力惊人的Cell处理器。我们的战略永远是为消费者提供面向未来的体验，玩家购买PS3后就可以享受到这一点，我们不会一直要求他们升级昂贵的附件或全新的型号。微软今天的宣布不但证明了索尼PS3战略的正确，也说明他们在向我们的目标靠拢，这将让游戏开发商以及消费者受益。"

——SCEA市场高级副总裁Peter Dille针对微软发布新型号360主机所作的发言。关于效仿的话题，三大厂商似乎永远争论不完。今天任天堂骂索尼抄袭，明天索尼骂微软跟风。但游戏机发展的大方向现在已经十分明确，除了Wii采取的是全新的游戏方式之外，微软和索尼则算是殊途同归，但到底他们谁的策略是对的呢？还是用事实说话吧。



↑精英版360和PS3的配置已经非常接近了，但说是抄袭显然有点牵强。

PS3就是游戏市场里的奔驰



"目前蓝光光盘对HD DVD的销售比率是3:1，我们独占迪士尼、福克斯等影业公司的片源，现在20部卖座片里有15部是他们制作的，从某方面说这是蓝光阵营强有力的后盾。……Wii是个不错的产品，但它的目标客户群与我们不同。假如我们在主机大战中失败了，那是因为我们把PS3定位为电玩市场里的奔驰，它针对特定的消费群体，既可以是游戏机，也能充当家用服务器，甚至是个人计算机。"

——索尼董事会主席兼CEO霍华德·斯丁格爵士在接受电视访问时发表了对蓝光阵营和处于逆境中的PS3的评论。请注意，这是索尼高层第一次拿"如果我们失败了"为假设，并且夸奖任天堂的产品。这在PS系主机的前两代，是没有任何人拿这个开玩笑的。换言之，斯丁格虽然嘴上说了很多有利的方面，但心里已经开始为失败做准备了。

我不希望欧洲首发全卖光



"我们不愿意看到那些别有用心的'用户'走到店里，然后说：'啊，PS3还没有断货，PS3根本卖不出去……'我们希望让那些真正的普通消费者能够从容地来到游戏店，当他们询问店员是否还有PS3可以购买时，能够得到满意的回答，而且游戏软件的情况也是一样。"

——欧版PS3主机发售之前，SCEE总裁David Reeves却对媒体表示并不希望首发的100万台全部卖光。同时他还认为欧版PS3的延期使玩家的热情已经积累到了相当高的程度，PS3有可能因为延期而受益。其实他担心卖完是有点多余了。



索尼只剩下牌子值点钱了



"在技术及游戏方面，PS3真没有什么值得夸赞的地方。你必须有一定质量和数量的游戏。我们可以看到在线游戏已经成为一个重要的方面，索尼在线上构建了一整个世界，玩家看起来可以在里面进行任何事，但是游戏除外。蓝光超前了两三年时间，人们还不想换掉以前收藏的DVD影碟，所以采用DVD光驱的360比PS3更受欢迎。对我们来说，索尼最大的优势在于其品牌效应而已。"

——微软Xbox欧洲地区业务负责人Neil Thompson近日在接受采访时发表了对360和PS3的看法。这种骂战很多时候都是无意义的，或许其中说出了一些道理，但最后的胜利还要看市场的选择。而分出胜负更不是一两年可以见分晓的事，这三家还有很多场硬仗要打。

PS3才是真正的次世代主机



"许多人都认为我们现在加入到了次世代主机的竞争领域中，但我相信我们才是真正跨越现有主机时代并开创真正次世代娱乐体验的人。正是蓝光、HDMI、1080p和CELL芯片等一系列重要的组成部分，才使得PS3能够区别于其他对手而鹤立鸡群。我们现在正在做的就是由PS2时代向PS3时代挺进。同时把现在市面上所有其他中、低端产品远远地甩在后面，这些产品在技术性能上根本无法与我们相提并论。"

——在英国PS3首发活动上，索尼英国总裁Ray Maguire对来到发售现场的众多媒体记者表示，PS3已经领先对手微软和任天堂率先跨入了次世代。在他看来，虽然PS3发售延期，但实际上是在设计理念上超越了对手。但次世代的定义是什么呢？PS2的胜利难道是技术的先进所致吗？



其他一些来自业界的言论是——

PS3的游戏开发并不难

"部分开发者认为PS3游戏开发困难的说法，只是他们针对消费者抱怨所找的借口。其实PS3游戏非常容易开发。当我们拿到PS3硬件之后，一开始的确花费了一段时间进行学习和适应，但是之后在索尼的帮助下，我们很快就顺利地进行了PS3游戏开发。如果你决定开发PS3游戏，你就必须全力以赴，并且你需要有驾驭PS3硬件和软件SDK的能力。"

——日前PS3游戏《忍者龙剑传Sigma》的开发者Yosuke Hayashi驳斥了PS3编程困难的报道。Yosuke Hayashi也不忘为这款即将上市的游戏造势，他表示，PS3版的《忍者龙剑传Sigma》将会令玩家非常满意，而其他的厂商也没理由认为自己不能驾驭PS3的游戏开发。



↑这款游戏已经在三款主机上登陆了，PS3版难道比以前的还要容易制作？

PS3很难在主机大战中获胜

"现阶段的三个家用游戏机厂商当中，索尼过去压倒性的市场独占状态将来应该会就此消失。问题就出在PS3太贵了！讲到这点不论是谁都有同感，而微软的Xbox360高规格机种才卖400多美金。这次和上次相比，现在的三台次世代游戏机应该都是站在均等的立场来竞争的，就算最后还是索尼赢了，估计赢得也不会太多。"

——美国游戏软件业界龙头EA公司会长Larry Probst先生，在日前的投资家会议中讲述了上面的这番话。在他看来，索尼因为PS3的价格、推出时间等多方面因素，已经将十年来取得的成绩慢慢抹煞掉了。现在三足鼎立的局面已经基本确定，优势不会明显倾向于任何一方，而且索尼再次获胜的机会也不大，甚至会遭遇前所未有的失败！

Wii是给小孩子准备的玩具

"我并不看好任天堂新主机Wii的发展前景。Wii就是一台专为小孩子而出现的主机，当这些孩子逐渐长大，估计在14岁以后就会对Wii失去兴趣，而微软的Xbox360则不同，Xbox360有着截然不同的用户群体，各个年龄层的人都会对它感兴趣，所以Xbox360不会遇到轻易被淘汰的命运。"

——日前，微软Live产品经理John Rodman声称任天堂的Wii只是小孩子的玩具。诚然，任天堂的游戏理念一直是以游戏性为主，旗下著名的游戏也都是卡通风格。但事实就是，现在Wii无论在日本还是欧美市场的销售势头都十分良好，而且Wii的玩家并非只有儿童，其玩家的年龄段分布绝对超越了Xbox360和PS3。所以，微软Live产品经理的话从目前来看似乎没有什么根据。

探索口袋妖怪的无限世界 不可思议的迷宫人气揭秘

——制作人谈衍生作品成功秘诀



"口袋妖怪"和"不可思议的迷宫"，两个完全不同的世界交织在一起，诞生了前所未有的怪物游戏。作为推出了全世界突破550万套销量的《口袋妖怪 不可思议的迷宫》的两位关键人物，石原恒和、中村光一将为我们讲述该作获得高人气的秘密。

——"口袋妖怪 不可思议的迷宫"的销量突破550万套，这可是一个很高的数字啊，能不能讲一讲得到这么高人气的原因呢？

石原■"口袋妖怪"系列在全世界的销售比例大概是日本、北美、欧洲，1:1:1的比例。可以说，有了这样的基础，才使"口袋妖怪 不可思议的迷宫"获得巨大的成功。以之前的比例为契机，欧美市场产生了超出日本本土市场的强势销售，这是550万的制胜一点。

——曾经的"勇者斗恶龙"在日本引起的轰动效应，现在经"口袋妖怪"之手，已经扩充到了全世界的范围。将"在所有市场都能大卖的游戏"作为工作信条的石原先生，能否透露一下这之中的秘诀呢？

石原■北美、欧洲、亚洲以及其他地区的任何一个市场都有着自己的特点，它们接受事物的程度都有很大的不同。但是为了附和不同的市场，而将一个作品削来削去的话，我想它也不会在世界中流通。比如，皮卡丘这个口袋妖怪，在世界的任何一个地方都是皮卡丘，不管以游戏或者什么其他的形式出现，它们的核心部分都是共同的。如果为了各个市场而做出修正的话，也许早就夭折了。

——从"口袋妖怪"的世界来看，"不可思议的迷宫"和正统作品的性质完全不同啊。

中村■之前的石原其实是一个狂热的游戏迷，使得游戏系统得到最优先考虑。既然作为游戏本质的趣味性，那么"口袋妖怪"的规则也可以进行一定的改变。例如在"口袋妖怪 不可思议的迷宫"中，口袋妖怪们互相交谈，玩家自己变成口袋妖怪等等。这在以前的系列中是从未有过的改变，也正体现了"口袋妖怪"的进化。



——这样的规则改变，在"口袋妖怪"的正统作品里是不是也会出现呢？

石原■一般来说是不太可能的，但是对我来说完全不算什么大问题。重要的是，只要大家认同这种改变，我们就会将其带入正统作品里。

——既然该作已经得到了全世界的首肯，我最想知道的是它什么时候出续篇啊？

石原■早就在进行了，现在还在开发阶段，将来会在NDS上发售。

——前一次是在NDS和GBA上分别进行发售，那么这回呢？

石原■当然是在DS上发售两部。我们很早以前就已经开始制作了，目前是以2007年中旬发售为目标。

——这不是很快就要发售了么？

石原■是啊，所以说如果是现在才开始做的话，就赶不上了（笑）。

——石原先生说了这么多，那么中村先生那边感觉怎么样？

中村■这个嘛，开发工作的确非常辛苦。

——制作2代之类的想法，是不是一开始就有计划了呢？

石原■不是的，因为1代的制作相当难，但是海外市场反应比预想的要好很多，这才是最大的动力吧。

——为什么两部都在DS上发售呢？

石原■前作开始发售的时候，其实DS已经慢慢开始取代GBA成为主流掌机，之后过了一年，情况变成现在的样子。决定出两部的时候也进行过讨论，也曾有过"在DS和Wii上推出"的提案，但是考虑到现在的市场和开发环境，都在DS上推出是最佳方案。

——都在DS上推出的话，对于制作方面有怎么样的影响？

中村■前作在各方面都要迁就性能略逊的GBA，但是这次全在DS上发布，玩家可以尽享双屏幕带来的乐趣。

——是不是这样一来也可以加入新的元素了？

中村■是的，特别是以WI-FI作为前提，就像前回的"救助队"一样，以"大家都能分享乐趣"作为大方向。但具体的内容现在还不方便透露。

——《口袋妖怪 钻石/珍珠》中新登场的妖怪也会在其中出现了？

石原■当然，不仅是简单的纳入其中，还有相当大的作用呢，很有意思。有一点能透露的是"为什么会有两种类型呢？"两种迷宫带来不同的微妙差异，使游戏就像两个作品。好了，还是和中村先生谈一下吧。

中村■举个例子，相同的迷宫得到的物品不一样，而过关的方法和游戏的战术也会有相应变化，这仅仅是举例。

——在"不可思议的迷宫"里，也有很大的不同呢。

石原■"口袋妖怪"的不同在于口袋妖怪的差别，就是游戏的方向。"不可思议的迷宫"中获得的物品，却影响着剧情，下次作品也许会在这两方面着手，形成更大的新奇效果。

——续作中最引人注目的部分，能不能尽量透露一点儿？

中村■前一次的作品中，玩家反映故事剧情很有意思，那么这回的作品更强调了剧情的充实和冒险的乐趣，总之就是一部长篇的故事。

石原■玩家对于前作的内容有很多意见，而作为我们，想尽可能地加入东西，但是不管怎么加入，还是显得空泛。倒底是为什么呢？分析的结果是，前作的制作团体虽然加入了相当多的要素，但是随着操作性和角色选择的扩大，玩家和口袋妖怪之间的伙伴关系也变得疏远，于是我们以此着手，完成了这次的新故事。



石原恒和
口袋妖怪株式会社代表取缔役社长

如果说GAMEFREAK代表取缔役田尻智是"生父"的话，那么作为制作人，伴随"口袋妖怪"成长的石原就是"养育之父"。

中村光一
CHUNSOFT株式会社代表取缔役社长

凭借"不可思议的迷宫"成名的日本游戏业代表性的制作人，制作出数款各方面都很优异的游戏，获得很高评价。

——那么最后来谈一下今后的发展吧，"口袋妖怪"似乎也将迎来多方面的进化了。

石原■将来要通过扩大授权的方式，像"不可思议的迷宫"这样的组合一样，寻找更好的合作机构，发挥各自的专长，如果不这样就不可能作出有新意的东西，就像这回组合所迸发出的火花一样，继续寻求其他的发展，游戏的王道就是积极出击各个领域。

——中村先生，"不可思议的迷宫"真是不可多得的作品，今后还会不会有类似的尝试呢？

中村■DS的通信环境非常充实，我想将以此为重点，在WI-FI的支援下把"不可思议的迷宫"变得更加有趣，所以我还会想出更多的好点子。

石原■喜爱"口袋妖怪"和"不可思议的迷宫"的玩家要注意了，今年是值得关注的2代作品问世的一年，不管是游戏的内容还是扩展了的"口袋妖怪"的世界观都会非常有趣。

中村■为什么这么卖力的吆喝啊（笑）？就像刚才石原先生所说，我们的作品不会辜负您的期待，准备好进入口袋妖怪的世界吧。

GDC 07拾遗

——制作人的游戏开发心得

今年的GDC已经结束一段时间了，相较于往年，今年在会上有许多值得大家关注的事情。那些大事我们在之前的新闻中已经为大家详细报道过了。今天我们为大家搜集的，是本次大会中险些被遗漏的部分，大部分都是知名制作人谈自己的游戏开发感受。下面就让我们一起来分享他们的辛酸和快乐吧



《战争机器》的开发秘话

在GDC上获得最佳游戏大奖的《战争机器》主设计人Cliff Bleszinski的发布会在当地时间3月7日召开，他谈了《战争机器》的一些概念和开发秘闻。

游戏制作最重要的就是讨论，不要一开始就否决大家的意见，要对所有的想法进行检验，反复的验证，这很重要。我在本作的制作中，采用了电影式的画面制作，产生了不一样的新系统和覆盖效果，另外镜头的角度与时间也十分搭配。最后他讲到，直接与大家面对面地交谈，比用邮件交流更有效果。毕竟取得集体的信赖，是做游戏不可或缺的。这样才能做出真正的好游戏。



新主机应该搭配新游戏

在360上推出了《勇闯尸城》和《失落的星球》等世界级人气游戏的稻船敬二，在本届GDC上作了有关PC版《失落的星球》开发的演讲。

日本的游戏制造商，通常都为次世代的游戏开发而头疼，例如费钱、费时间、制作困难等等。但是我本人认为，新主机发售的时候，正是原创游戏发售的最佳时期。玩家买了新主机，一定不满足以前的老游戏，想尝试新游戏的心情会相当强烈。CAPCOM一直以来就是怀着这样的信念，我想这也是被玩家爱戴的一个原因吧。次世代游戏的制作会有一些预料不到的事情发生，如开发工具的迟钝和BUG等等。另外，这次是本社自己制作开发引擎，很辛苦，不过也有好处，因为它在PS3、360和PC上都能通用。现在PS3的"怪物猎人4"和PC版《失落的星球》就是使用这个引擎进行开发。



简单、有趣、故事性的重要

PSP的游戏《乐克乐克》，凭借有个性的人物和一听难忘的音乐而获得了较高人气。担当游戏设计和策划的SCEI的河野力以"《乐克乐克》事后分析：游戏中体味幸福"为题进行了演讲，讲述了游戏的开发过程。

这个游戏的内容具有3个要点：简单、有趣和丰富的故事性。我们的目标就是，简单的游戏性，富有个性的角色再加上出色的画面技术。对于《乐克乐克》中的音乐，河野表示，里面的雷盖音乐、博萨诺瓦舞等等，都是其他游戏不怎么使用的曲子，再配上世界任何地方都容易记住的歌词于是就有了大家现在听到的乐曲。制作音乐的过程是最快乐的。作为一个制作人，我在享受制作游戏的快乐。



将海外游戏本地化的秘诀

作为另类风格的任天堂NDS游戏《押忍！斗！应援团》，在海外发售时，将"应援团"变为有相同意思的"Elite"（代理人），并以《Elite Best Agents》作为题目进行了发售，并获得好评。海外的本地化是怎样进行的呢？INIS开发会社的取缔役副社长矢野庆一为我们讲述了其中的秘密。他演讲的题目是"Elite Best Agents的舞台内幕"。

将游戏进行本地化，就是让欧美人理解日本的应援团到底是什么意思。为此，矢野庆一进行着摸索，寻找和应援团相近的词语，通过电影《布鲁斯兄弟》等等，他获得了灵感。最后，披露了预计2007年发售的最新作《燃烧！热血之魂押忍！战斗！应援团2！》以及最新画像。让我们看到了他的敬业精神。



任天堂音响效果的秘密

即使不是游戏玩家也一定非常喜欢《超级马里奥》系列中轻快的音乐吧。制作出如此优美音效的近藤浩治对此以"描绘出互动式的音乐风景"为题进行了演讲。

近藤首先讲述了作为音乐非常重要的旋律节奏、平衡性和互动性。之后又叙述了音乐要与游戏画面一起听，捕捉到游戏的旋律节奏，调整好效果音和音乐的平衡，才能做出引发游戏互动性的音乐，这点非常重要。与CD和电影不同，实时效果的游戏音乐制作很辛苦，也非常有趣。超级马里奥中的音乐，重视动作和操作感的变化；赛尔达的音乐，要重视情景和场景所引起的现场气氛。只是听曲子就能马上凭借其中的不同，明白是什么游戏插曲。最后他说："游戏音乐并不像电影和电视一样，只是简单的音乐而已，它们是游戏重要的组成部分，甚至可能成为游戏中的最大亮点。确立这样的信念之后，游戏的配乐才能够成功。"



黎明公主延期的背后故事

阔别GDC登坛演讲3年的任天堂情报开发本部制作部的青沼英二，以"赛尔达又回来了"为题进行了演讲。讲话中，青沼英二也向大家透露了《赛尔达传说 黎明公主》延期的原因。

2002年《赛尔达传说 风之韵》刚刚发售之后，马上就进行后续作品的筹备，这让青沼十分担忧。《赛尔达传说 风之韵》在北美地区迅速突破了百万销量，但是之后的销售状况却陷入停滞。美国任天堂分部进行了调查，结论是"赛尔达传说有低龄化的倾向，所以导致了销售一个阶段后的停滞"。因此，为了在有着充分销售市场的美国能够热销，青沼英二希望制作真实风格的赛尔达传说，并在2004年的E3展上公布了NGC版的《赛尔达传说 黎明公主》，并获得好评。提到赛尔达，这可是任天堂屈指可数的精锐部队了，如果变成恶搞的话，最后只能被玩家抛弃，所以必须创新。宫本茂曾提议在Wii上推出，青沼也正是这样想的，他预感到，在全新的制作标准之下，一定能造就出不一样的作品。所以当时决定延期发售一年，在Wii和NGC上同时进行制作，并最终取得了今天的成功。



与水口哲也的并肩奋斗

凭借《音乐方块》、《陨石大战》的开发，Q ENTERTAINMENT在世界上获得了很高的知名度。其代表取缔役社长内海州，以公司设立3年以来走过的足迹为基础，以"Q ENTERTAINMENT的商业模式报告"为题，进行了演讲。

讲演中，十分有趣的是内海对盟友代表取缔役社长水口哲也进行了敏锐的分析。认为他具有领袖气质、富有灵感，但是另一方面，又具有海绵一样的倾向，为追求高品质不计代价的投入金钱和时间。作为经营的管理者，这是致命的。在水口的缺点暴露时，内海担起了提醒的责任，帮助水口的工作能顺利完成。3年来，他们一起在家用机游戏，掌机游戏和电脑游戏方面颇有斩获。对于今后的Q ENTERTAINMENT，内海州表示要把网络在线、共同开发以及音乐和游戏这几方面作为重点，放下包袱，以轻盈的脚步迎接未来的挑战。他相信，有了值得信赖的伙伴，和共同不懈的干劲，未来将会一片光明。



点燃传统2D游戏的曙光

凭借着"恶魔城"系列，不断奉献精彩2D动作游戏的KONAMI知名制作人五十岚孝司，本次登上了今年GDC的讲坛以"2D游戏的光与暗"为题，根据自己的经验就2D游戏的利与弊进行了演讲。

五十岚说，动作游戏的重要元素就是时机、距离、位置、方向性这4点，而2D游戏在"距离"上占有优势。理由就是，3D视点的游戏，因为画面是3D空间，所以玩家会在自己认为的距离和实际距离间产生一些误差，而2D游戏则可以根据画面，准确地判断出距离。五十岚相信，虽然现在3D游戏是主流，但是随着NDS和Xbox Live的普及，2D游戏还是有市场的。也就是说，轻巧的2D游戏，今后还会有一定的需求，开发成本不断上升的今天，不正是2D游戏的希望所在么，五十岚坚信2D游戏的发展可能性。并且很多游戏也非常适合2D的表现方式，如果改成3D的话，反而就逊色了。

新操作方式与新时代 任天堂的游戏战略



任天堂的Wii在发售不到一周，就引起了体感操作游戏的一轮热潮。在半年的时间里，任天堂旋风席卷亚洲和欧美，根据VG Charts的统计结果，Wii目前的全球累计销量为520万台，达到了XBOX360主机累计销量的一半。在Wii发售半年之后，随着人们对新类型游戏的适应和接受，一个问题也随之浮出水面：在大家对Wii游戏的新鲜劲儿过去之后，Wii应该怎么应对？

从“运动疲劳”说起

Wii主打游戏的一大卖点就是新的操作方式。从《舞动瓦里奥制造》、《赛尔达传说》到《赤钢》、《Wii Sports》，使用“遥控器”与“双截棍”操作成了初接触Wii的玩家们必须掌握的技能。掌握之后，玩家们对这一新鲜的操作方式及其带来的乐趣有很好的评价，这一点是确定的。而这一操作方式给玩家带来的影响，除了游戏本身之外，作为游戏主体的玩家自己也成为游戏变革的一部分。使用Wii操纵器，玩家们告别了过去单纯依靠手指的游戏方式，也体会到与跳舞毯和街机专用筐体不同的操作体验。任天堂在这方面展示了游戏软硬件的设计给游戏带来的含有多种可能性变革的机会。这本身是一件好事情，但是随之而来的麻烦也成为每个玩家面临的问题：习惯了长期只活动手指的游戏者，在玩Wii的时候，不得不运动起全身（至少是上半身）的肢体，久而久之，游戏带来的疲劳也是玩家们始料未及的。在经过长时间的游戏之后，有些不经常运动的玩家会产生疲劳、上肢酸痛等不适症状。这些问题还比较好解决，毕竟任天堂这样做是在鼓励大家多运动运动，身体适应之后就习惯了。像《Wii Sports》这样的游戏，在多玩一段时间之后，对玩家的身体还会带来比较好的影响。另外Wii主机对游戏环境的要求也比较健康，在通风、比较宽敞的地方游戏能够带来更好的效果，从健康游戏这个概念来说，Wii为玩家带来的享受确实是其他主机目前没有的。



实际上，说“Wii游戏太耗费体力”实际上也有点片面。因为目前玩家使用新型操纵器玩的游戏里，需要花费大量时间才能通关的游戏并不多。除了《赛尔达传说》之外，其他几个游戏的时间并不长。而且《赛尔达传说》的操作也不需要玩家们使用比较大的力度和震动幅度，相比之下，还是《瓦里奥制造》和《Wii Sports》这样短时间的游戏对体能的要求多一些。既然游戏本身需要耗费比较多的体力，那么游戏时间就不宜做得过长。任天堂从一开始设计游戏的时候就考虑到玩家们对游戏的耐性，以及他们体能的限度。从这个角度来说，Wii游戏普遍存在的一次游戏时间较短的设计实际上对游戏者的健康是比较体贴的。至少玩家们没有必要为了完成一个比较长的游戏而不得不在电视机前消耗大量的时间。说到头，游戏时间最终是由玩家自己决定的，但是流程比较短而重复性高的游戏更适合玩家们在比较零碎的时间里娱乐。

游戏时间长度的演变

在FC以及之前的时代，游戏软件由于容量限制，导致游戏时间并不长，而且许多游戏没有存储机能，这些游戏以动作、射击类型的游戏为主。一般来说，玩家在30分钟左右的时间内就可以将这些游戏从头到尾打通。直到后来出现了密码记忆和电池记忆的游戏之后，需要消耗较长时间的游戏才流行起来，这些游戏主要是RPG、SLG等文字类的游戏，也有像《合金装备》（燃烧战车）、《波斯王子》等流程较长的动作、射击类游戏。但是直到16位机时代，大部分的动作、射击游戏仍然不需要较长的游戏时间，到了32位机时代，光盘成为游戏的主流载体，游戏容量的增大使游戏的时间变长了许多。家用机游戏的流程逐渐加长，游戏类型也出现了变化。除了FF、DQ这样的RPG之外，如《生化危机》这样的冒险游戏与《恶魔城 月下夜想曲》这样的动作游戏的流程比以前的作品也增长了许多，像完成度、收集度这些游戏要素也成为后来许多主流游戏不可缺少的部分。

完成游戏所需时间的变长，使玩家们对单个游戏的投入时间变多了。一方面，玩家们对于游戏的研究比以前更深入，游戏制作者创作的时候留给玩家们挖掘的东西更多；另外一方面，随着消耗长时间的游戏成为一种趋势，玩家们在一部游戏上所花费的时间就更多一些，对于游戏投入的心血和感情也更深。然而游戏流程的加长也使这类型游戏的制作变得千篇一律，在游戏厂家互相竞争的时代，占据玩家大量时间的游戏使玩家们的精力受到极大的消耗，更多的玩家在游戏中得到的不是放松身心的愉悦，而是在游戏中消耗得筋疲力尽后解脱的快感。这里并不是说长流程的游戏对玩家一定影响不好，但是在这样的游戏中沉浸过久，审美疲劳总是难免的事情。当众多游戏者们在世纪末流行的文字游戏大潮中不可自拔的时候，动作游戏的复兴和其他类型游戏的出现，使很多人看到了不同的游戏方式和态度。

“简单游戏”并不简单

任天堂在90年代制作游戏的时候也曾经热衷于制作消耗时间比较长的游戏，从FC时期的《超级马里奥兄弟3》到后来的各代马里奥正统作品都是如此。《口袋妖怪》、《超级银河战士》、《大金刚》（SFC版）、《星际火狐》、《动物之森》等游戏也消耗了众多的时间，这说明任天堂对于长时间游戏的态度和其他厂商是一样的。但是从GBA时代的《瓦里奥制造》这一类型的小游戏出现开始，任天堂在继续制作复杂游戏的同时，又开始推崇“简单游戏”的概念。每个《瓦里奥制造》中的小游戏所需时间不过5秒，但是这些小游戏凭借着本身的趣味性和可重复性，得到了众多玩家的青睐。

从表面上看，这种游戏的开发成本低，技术含量不高，制作速度比较快。但是游戏中包含的创意很新奇，操作方式简单，从而吸引了众多的玩家。更重要的是，这类游戏最初的对应机种是GBA这样的便携式机器，玩家们需要做的正是利用零散的时间进行这些小游戏，这样在比较短的时间里就可以享受到游戏的乐趣，既打发了时间又娱乐了身心，一举两得。在把握传统游戏市场的同时，任天堂针对不同层次的玩家设计了不同的游戏，这个“瓦里奥制造”系列正是不分男女老幼都适合的大众型小品游戏。它不大，但是许多人都玩它，并且为之吸引，这就是“简单游戏”的魅力所在。尽管这样的游戏制作不需要很大

的资金投入，而且画面也简单之极，但是它们在吸引众多新玩家之余，更使人们对任天堂这家老牌游戏商有了新的认识。

发现新的游戏方式

对于开发游戏的人来说，“不怕做不到，就怕想不到”是一句至理名言。在一切皆有可能的游戏世界里，有创造力就能够搞出新鲜的作品。任天堂凭借着《瓦里奥制造》这个“Flash一样的超短小游戏”吸引了一批玩家之后，制作该游戏续集自然是不可避免的。但是再好玩的东西重复多了也会让人厌倦，怎么样才能使这个系列继续吸引人呢？制作者并不是从单纯的提高画面、音乐这些外在表现的方法着想，毕竟GBA的画面和音乐再提高也不会有大的变化了。在这个时候，“改变操作方式”成了一个非常有建设性的点子。任天堂在GBA上推出了以前没有人见过的新操作方式——游戏卡自带的倾斜感应装置，不用按GBA上任何一个键，只要来回转动机器本体就可以看到游戏画面里有趣的变化。《瓦里奥制造 大回转》从根本上改变了GBA的操作方法，玩家们在游戏的时候不免要晃来晃去（所以在玩这个游戏的时候最好在人少宽敞的地方进行，以免误伤他人），在游戏里除了少数小节目需要按A键配合之外，在大部分情况下，玩家都是在左右摇摆中获得游戏乐趣的。这样一来《瓦里奥制造》系列终于走出了一条不同于以往的路，“创意战略”使玩家们重新看到了任天堂制作游戏的实力。后来采用这个倾斜装置的游戏还有《耀西的万有引力》和《大金刚 摇摆之王》等游戏，虽然没有《瓦里奥制造》这么火，但是也都做出了趣味性。

硬件设计的创新与“守旧”

任天堂在尝到变换操作方式的甜头之后，决意将“操作变革”应用在新的硬件上。Nintendo DS和Wii都秉承了这一点。从这里我们可以发现，以前在研发主机时把精力更侧重于硬件机能的任天堂，在经历了N64时代的本土失守和NGC时代的全球性失败之后，开始转变硬件开发的指导思想。“有新意的操作方式”代替了“顶尖的主机性能”，成为任天堂新主机设计的基本方针。NDS的机能与10年前的N64平行，Wii也只是NGC强化之后的改版而已。这两台主机的机能与同时代其他主机相比并不占什么优势，但是这些机器上充满新意的软件让众多玩家们欲罢不能。毕竟买游戏机的最终目的是为了玩游戏，而不是为了使用诸如影像、音乐之类的多媒体附加机能。在任天堂看来，游戏机就是游戏机，其他方面的功能如果并非必要，就用不着加在硬件设计的成本里面。

在经历了2代主机的风霜雨雪之后，任天堂对于为追求主机性能而增加的成本负担已经厌烦了。面对SONY系主机华丽光鲜的外表与高度精美的画面，任天堂明白，与其再花时间和金钱去和竞争对手拼机能、拼画面、拼多边形，不如在游戏设计上多下工夫，做到扬长避短。从NDS发售至今，我们可以看到任天堂就是按照这一点去做的，而这样做的结果也很明显：玩家们从新的游戏操作方式中得到乐趣，而且有更多以前不玩游戏的人被一两款软件吸引而加入了游戏者的行列。更重要的是，尽管许多新玩家是被一些不是常规游戏的游戏吸引来的，但是随后他们也被这一平台上其他的游戏所吸引，最后的结果就是玩家队伍壮大，任天堂人气上升。

目标：传统市场的夺回

如果简单地认为，任天堂依靠新的操作方式配合保守的硬件机能，只是为了在竞争如火如荼的业界分一杯残羹的话，那可就大错特错了。在沉寂了数年，尝遍艰辛之后，任天堂是继续保持掌机市场，眼看着对手一步步向自己逼近而束手无策呢，还是抓住时机反戈一击？在2005年的时候，人们还不知道情况会是怎样，但是到了2006年之后，任天堂用自己的决心证明了一点：作为生产游戏机的资深厂家，不但要守住现有的阵地，而且要把失去的地盘也夺回来。本来NDS在2004年刚推出的时候，很多人认为上面的作品大多是复刻的，在重头戏没有登场的时候，NDS没有太大的竞争能力。谁知道在2005年，一个《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修锻炼脑力的大人DS训练》（这游戏的名字一口气读下来的话绝对是会出人命的）这样的游戏，就让众多对NDS持观望态度的人惊掉下巴了。也许真的和国内某号称可以补脑的保健品一样，这个游戏利用了日本中老年人口的健康观念，将一群大叔大婶大爷大妈拉到了NDS玩家的行列之中。当时就有人说这样的局面不会持续太久，结果这个游戏后来出了续集，两作销量均以百万计算，NDS玩家群随之壮大。应该说Touch Generation推动了NDS以及NDS Lite的销售，在任天堂真正的杀手锏还没有抛出的时候，NDS在日本本土就已经意外地成为主机销量榜的第一名。

NDS在2006年能够独领风骚，除了它本身的一些特性之外，还得说有一些运气上的因素在这里起到了作用。从2005年底开始，新的家用主机大战序幕揭开，XBOX360在日本一片阴沉，PS3还没出世就以高昂的价格和不支持震动的操纵器使一批玩家失望了。而NDS正好弥补了PS2时代临近尾声时玩家们对新主机的需求，于是游戏史上第一次由掌机挑起大梁的局面出现了。在连续推出一些DS特色的游戏之后，任天堂迅速调整状态，着重在DS上开发传统游戏，并且鼓励第三方在DS上开发名作的续篇。以《动物之森》、《口袋妖怪钻石/珍珠》、《勇者斗恶龙 怪兽篇Joker》、《最终幻想3》为代表的优秀作品纷纷在DS上登场，无论天时地利人和，任天堂在2006年都是稳操胜券的。

这种“非常规→常规”的模式正是任天堂在表面落后于时代的背后隐藏的不败战术。在Wii上，任天堂采用的仍然是这一招。在几次展会上反复强调过Wii的机能之后，任天堂把“新鲜游戏”与“传统游戏”同时放在了制作日程上。除了首发的《赛尔达传说》外，《火炎之纹章 晓之女神》的推出就有力地证实了这一点。在制作成本相对节约的Wii平台上，任天堂的游戏开发将不会遇到太大的困难。对于以前和任天堂一起同甘共苦的玩家们来说，出现在他们面前的，是新的希望。



God of War

文/DARKBABY

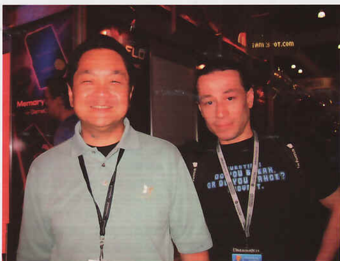
2006年9月25日，新任日本首相的安倍晋三在其标题为“美丽的国家——日本”的就职演说中如是说：“以前，‘日本制造’曾是品质低劣的代名词，而盛田昭夫则为日本洗刷了这个恶名。他在美国不懈努力，让世界了解到日本品牌的优良质量。”盛田昭夫是索尼集团的创始人之一，一个企业经营者能被国家元首当作民族英雄般如此推崇备至，在现代工业史上恐怕也是绝无仅有的。我们也不难由此看出，尽管目前索尼遭遇着种种困境挫折，其在日本国民心目中的形象依然是举足轻重的。

就在安倍首相发表就职演说的不久前，震惊全球的“电池门事件”达到了舆论曝光的最高潮，索尼被迫宣布全球召回了数百万块手提电脑用锂电池，该事件对于这个世界知名品牌的未来影响将非常深远。曾经一呼百应的TV游戏产业，索尼在2006年也遭遇了前所未有的严峻挑战，被迫陷入了两线作战的苦境。社运攸关的次世代家用主机PS3自发售以来一直被任天堂同时期推出的Wii压制，甚至还闹出了“仙台事件”这样的著名冷笑话。子会社SCE在2006财务年度第3四半期出现了高达542亿日元的巨额赤字，预计随着PS3全球上市计划逐步展开，通年的财务状况仍将持续恶化（注：第3四半期指9至12月间的财务决算期）。

两相对照，用“今不如昔”来形容索尼乃至该社在TV游戏产业的作为是最恰当不过的了，或许技术力弱化和内耗严重等诸多因素才是酿成今日困局的真正根源所在。

异端

“我其实并不是索尼的员工！”



在2006年9月初，在东京都举行的一次PS3相关的媒体吹风会上，时任SCE社长的久多良木健突然口出惊人之语，令所有在场人士顿感大惊失色。幸好他随后又接着说：“我是一个PLAYSTATION WORLD的住民，一直把创造一个美丽的虚拟世界作为最高的梦想……”身边那些忐忑不安的同僚们至此才算长长地出了一口气。久多良木氏在这次发表会上把PS3延期发售的原因归结为索尼集团其他部门严重协同不利，导致蓝光光驱某重要部件制造大幅延迟。次日发行的《日本经济新闻》朝刊以“索尼集团内部的不协和音”为标题报道了吹风会的始末，SCE的公关宣传部门虽然立即对此进行了紧急辟谣，但是该报道已经引起了广泛反响。

2006年11月30日，索尼宣布久多良木健由原SCE社长转任为SCE会长兼CEO，而原SCEA（SCE北美分社）社长平井一夫升格为SCE社长兼COO，而一度赋闲的原SCE董事佐藤明则再度出马担任SCE代表董事副会长。此外，原SCEE（SCE欧洲分社）社长大卫·利普斯此次也荣升为SCE董事副社长。

外人看似歌舞升平的集体大升迁，内里实质却充满了惊涛骇浪，或许可以毫不夸张地说，一个曾经神话般的久多良木时代就此宣告了彻底终结。

久多良木健无疑是电子游戏史上最伟大的人物之一，由他领衔开发的PS系两代家用主机都创造了一亿台以上的出货记录，他的声望和权利于2004年达到了巅峰时期，被美国的《时代周刊》评选为当年“年度全世界最具有影响力的100人”之一。在这一时期里，久多良木健未来将接替出井伸之出任索尼集团社长似乎已经成为众望所归。

2005年成了久多良木健人生的一个重要拐点。该年3月7日，霍华德·斯丁格爵士(Sir Howard Stringer)取代出井伸之担任索尼集团社长兼CEO，久多良木健在这次空前的人事大变动中被解除了集团副社长的职务，专任SCE社长。从表面上看似乎久多良木健的权利被大幅削弱，但实际上他却在这一时刻起成为了SCE真正“独裁者”。出井伸之时代，索尼集团核心经营层主要分为SONY和SME（索尼音乐）两大派系，以丸山茂雄为代表的SME系虽为旁门枝系，但因常年为支撑集团业绩的重镇而享有强力话语权。出井伸之为了给霍华德·斯丁格爵士顺利接班扫清道路，对SME系进行了大清洗，丸山茂雄被迫回到海滩别墅垂钓颐养天年，德中晖久和佐藤明等也纷纷落马，后者更被迫辞去了长期担任的SCE副社长职位。史家常为了自我创作的便利，刻意将重大功绩归结于某个特定人物所为，因此人为诞生了许多与事实存在若干差异的“神”，久多良木健正是这样一位被人为过份美化的“神”。PS的辉煌成功并不是久多良木健一人之力所为，可以说是索尼特别是SCE全体上下的团结努力的成果。久多良木氏自入社就职以来，一直因好出惊人之语被社内视为“异端”，SCE成立后彼氏亦常有出格举动，所幸有老上司丸山茂雄为之奔走斡旋，PS计划方得以从如履薄冰一步步走向辉煌。如果说最初的PS计划不过是久多良木健乌托邦式的个人幻想，德中晖久和佐藤明无疑是将幻想变成现实的大功臣。据说佐藤明就是“所有的游戏在这里集结”这句经典宣传口号的发想者，一直坚信只有依靠足够数量的优秀软件支持才能打败以软件开发实力自我标榜的任天堂和世嘉等对手，在他奔走游说下使得NAMCO成为了索尼在TV游戏领域中最初且最为忠实的盟友，固若金汤的任天堂帝国由此逐步走向崩溃。外人无法猜度老上司丸山茂雄等含恨引退时久多良木健的真实心境，但确实从那一刻起，他已经由一个时时被师长们围绕呵护的“坏小孩”，真正成长为具有独立行为能力的“成年人”，其前进道路再无阻挡者。

2006年春初，《富士夕刊》曾经刊登了一篇署名业界事情通的评论文章，该作者透露一直统括软件战略的佐藤明被解除管理职务后的SCE内部陷入了空前大混乱，社内对久多良木健经营能力表示置疑的员工与日俱增。

被久多良木健视为亲生女儿的高性能携带主机PSP成为了索尼在电子游戏产业衰退的根源。佐藤明等人的失势使得SCE社内以久多良木为首的硬件技术至上派成为主导力量，这些技术的狂热分子深信仅仅凭借索尼的技术优势就足以击败竞争对手，其商品的宣传侧重点由过去的软件完全转向了硬件，久多良木氏不厌其烦地在各种公开场合炫耀PSP的硬件机能，并赞许其为“21世纪的WALKMAN”。PSP最终在软件方面栽了大跟头，SCE至今

PS的生父
游戏帝国的精神领袖
久多良木 健

今年57岁的久多良木健出生于日本东京，1957年进入SONY，1993年正式成立SCE并担任取缔役开发本部长，一手实现了PS系列产品的诞生。在他的带领下，使PS及PS2主机创造了各销售超过一亿台的记录。2005年SONY人士变动，久多良木健降格为SCE会长，其对集团的影响力和控制力逐渐失去，但在游戏历史上的地位不可动摇。



依然无法制作出具有提示性意义的作品来体现主机的真正存在价值，相反却推出了一批家用主机的移植作品，参入第三方厂商也争相进行仿效，划时代的主机居然沦为了冷饭天国。与之相对照，性能远逊的任天堂NDS主机却凭借着一大批异色作品引爆了市场，完全压倒了PSP成为了市场的主导者。正当2006年进入竞争的关键阶段，SCE却陷入了毫无章法的迷走时期，接连推出了诸如《怪兽王国》等一批刻意模仿对手的游戏，局势因此更进一步恶化。久多良木健的傲慢言行也引起了消费者的强烈不满。2005年初当PSP的按键质量问题被曝光后，久多良木却把原因归咎于消费者过于苛刻，甚至自诩PSP的硬件设计水准



堪比世界上最美的艺术品。然而其后不久，SCE即迫于舆论压力宣布无偿对有按键问题的PSP进行修理，不辄形同自扇耳光。时至今日，原本被久多良木健视为摧毁任天堂最终兵器的PSP却反成为影响本社业绩的大毒瘤，由于PSP的市场定位和PS2过于相似，出现了所谓的“食合现象”，反而严重缩短了原本欣欣向荣的PS2市场的生命周期，PS2急速衰退程度远远超过了SCE以及第三方厂商的预期。2006年日本游戏市场首次出现了家用主机和携带主机两大市场主客易位的情况，其中任天堂一社的软件市场份额占据了半壁江山，这样的格局对于未来市场发展的影响将非常深远。SCE在软件业务遭遇的大挫折并不仅限于日本本土，PS2欧美普及的第一大功臣《GTA》系列最新作竟然率先花落微软XBOX360平台，据说发行商ROCKSTAR原本属意在PS3平台先行发售该作，因为久多良木健过于傲慢懈怠，最终才被微软捷足先登。UBI SOFT原定《刺客信条》为PS3独占游戏，也在微软积极运作下成功跨平台。

谁也不曾料到，拥有最雄厚第三方参入阵容的索尼却在PS3首发时遭遇了软件捉襟见肘的窘境，主机销售因此很快就陷入了低潮，目前在北美地区周间销量已经处于5万台以下的冰点，日本本土市场更是一蹶不振。为了挽危局于既倒，索尼经营层不得不采用明升暗降的方式临阵换帅，希望通过重新起用原SME系骨干来振作软件业务（注：SCEA社长平井一夫原为SME派驻北美地区的营销人员）。

争位

曾经有人向笔者提出这样的问题：凭借索尼的技术力和品牌号召力，原本可以用非常简单轻松的方式就取得商业竞争的压倒性胜利，但事实上PS3发售计划一直就像在钢丝绳上跳舞，为了自行开发CELL芯片和搭载蓝光光驱令硬件价格居高不下，更造成推出日期大幅延迟，一步步缓手叠出才导致了今时今日的不利局势。

归根结底，所有一切都源于久多良木健个人权利欲望导致的私心作祟。

片面追求绩效主义的出井伸之时代，索尼集团有两颗功绩显赫的耀眼新星被公认为次期社长的热门人选，除了声名远播的久多良木健以外，井原胜美对于集团业绩作出的贡献亦不遑多让。井原胜美是索尼和爱立信成功实现手机业务合并的主要推动者，合并后的索尼爱立信在他经营下很快就扭亏为盈，成为了集团的重要收益来源。2005年3月，被任命为索尼集团COO（首席运营官）的井原主动要求降职下放，主管是时正处于水深火热中的家电部门，短短一年多光景，便凭借BRAVIA系列液晶彩电成功收复了大片失地，该分会社更因此成为索尼集团2006年度最盈利的部门。从各种角度进行判断，井原胜美都可以算是久多良木健的天敌。井原平素行事低调沉稳，喜怒常不形于色，这正和生性张扬跳脱的久多良木氏截然相反。至于经营理念方面两者更是南辕北辙。井原胜美一直以“成本杀手”著称，降本增效是其奉为金科玉律的经营法则。而久多良木的大手大脚早已经不算什么新闻了，动辄耗费数千亿日元巨资投入图形芯片的研发，令索尼的经营业绩大受拖累。久多良木健在次期社长侯选人角逐中失分最多的还是人际关系，由于井原胜美平素处世低调，因此在索尼社内人缘颇佳，他火线请缨的举动更是让新老板霍华德·斯丁格激赏有加。久多良木健却是当前索尼集团最大的问题儿，孤芳自赏的性格导致其始终难以和同僚乃至上司和睦相处。今年3月，霍华德·斯丁格在接受《时代周刊》专访时抱怨久多良木氏经常自作主张且难以相处，他甚至透露就任社长以来为改善关系，与久多良木健一起进餐的次数多过陪自己妻子外出吃晚餐的次数，最终还是无功而返。

久多良木健深知自身所处的不利地位。霍华德·斯丁格虽然在上任伊

创造2代PlayStation神话的功臣

久多良木健作为Sony Computer Entertainment incorporation的创业功臣，从初代PlayStation推出时开始就一直致力于主机的开发的推广销售工作，在他的带动下，原本在他人看来前途围卜的SONY电脑娱乐部从90年代后期开始，代替任天堂成为日本最大的电视游戏主机制造商。

从真正实现3D游戏的“32位主机时代”开始，PlayStation拥有大量第三方软件商的支持，尤其是FF和DQ全部在PS上制作，这就意味着PS在当时的游戏机销售大战中取得了不可替代的地位，PlayStation2继PS时代之后又一次取得了成功。



SONY掌门人 娱乐帝国的总舵手

霍华德·斯丁格

今年63岁的斯丁格出生于英国，曾担任CBS总裁并扎根于传媒业奋斗30余年，在美国娱乐界拥有广泛的人脉。八年前加盟SONY，随后陆续在音乐、电影等重要业务上大展拳脚，使SONY逐渐走出困境。2004年成功使SONY收购米高梅，使SONY的电影帝国位置更加巩固。2005年3月7日走上CEO的位子，开始带领SONY走向数字化娱乐时代的改革之路。



始将游戏事业列为索尼集团未来三大战略核心之一，但振兴家电本业始终是重中之重，因此目前执掌该部门的井原胜美显然处于相对优势地位。久多良木健原本完全可以直接拷贝过去PS2成功接替PS业界王座的方式，索尼有足够能力在微软发售XBOX360相近日期推出性能稍胜的全新主机，并依靠广大第三方传统盟友支持发动波状软件攻势，一举达成速胜的目的。但是久多良木健深知随着商业竞争进一步激化，即便PS3再次问鼎天下，无论如何也难以维持过去PS/PS2时代的高利润率，游戏部门在整个集团内部影响力逐渐削弱的格局将难以避免。惟有制订大胆积极的策略，让SCE再次成为推动集团发展的火车头，才能确保久多良木未来能够顺利站到舞台的正中央。久多良木健精心酝酿了一场惊天赌局，在他不遗余力地游说下，索尼耗资数千亿日元和IBM等共同开发CELL微处理器，此外还决意让PS3肩负起推广BD视频格式的艰巨重任。一旦PS3未来取得完全胜利，索尼在CPU制造开发和数码视频格式等领域同样也将大展宏图，届时久多良木理所当然地成为企业中兴的第一大功臣。当然，采用独自开发的UMD格式的高性能携带主机PSP同样也是庞大战略中的重要一环。

所谓人算不如天算。久多良木健完全高估了索尼自身的研发能力，同时也低估了微软、任天堂等对手的真正实力，终导致结局与计划预期大相径庭。索尼最初构想的CELL战略包括了微处理器和图形芯片的一体化系统，但是后来该社发现根本无法在原定日期内解决图形芯片的技术障碍，不得不于2004年底匆忙和nVIDIA签订共同开发代号“RSX”图形芯片的合作协议，PS3的开发进度因此比XBOX360晚了整整一年。据说为了协调两个部门的工作，霍华德·斯丁格曾多次敦促久多良木健和半导体事业部负责人真锅宪史面对面进行交流对话，在RSX开发至关重要的2005年一整年里，两人仅匆忙地会谈了一次，最终还是不欢而散。由于制造工艺的原因，蓝光光驱的晶体管部件也出现了量产延迟状况，久多良木健本身又缺乏和同僚协调合作的能力，致令情势更进一步恶化。



延迟的一年间，整个游戏业界发生了翻天覆地的变化。XBOX360发售初期的销售状况并不理想，微软多次下调了硬件出荷计划，但没有直接竞争对手的真空期给予了微软足够的布局筹画时间，主机销量因多款百万大作的拉抬效应而稳步上升。到PS3发售前夜，XBOX360北美实际销量已经成功突破400万台，几乎已立于不败之地。任天堂NDS造成的全球性轰动效应更彻底打乱久多良木健精心谋划的布局，NDS在2006年内彻底压倒了PSP，任天堂在游戏业界的影响力几乎超越了最鼎盛时期，彻底打了一个翻身仗。在NDS风潮的带动下，消费者的注意力开始聚焦到原本并不受关注的Wii主机，众多第三方厂商也顺应潮流纷纷宣布加盟。原本稳坐钓鱼台的PS3被逼迫到箭在弦上不得不发的危境，久多良木健成功说服了索尼经营层，于TGS2006宣布PS3大幅降价约20%，希望能够用“以量制价”的传统战术再奏奇功。PS3在产能和软件供应等各方面都准备不充分的情况下于昨年末仓促上阵，价格过高和缺乏有力软件使得该主机经历了短暂热潮后销量迅速下滑，远远落在同时发售的Wii身后。首发战役的失利让霍华德·斯丁格对久多良木健完全丧失了信任，曾经以“所有的游戏在这里集结”的响亮口号自豪的游戏帝国居然因游戏匮乏而受制他人，不辄为奇耻大辱，久多良木对严峻形势的刻意隐瞒更令他火冒三丈，斯金格希望通过重新起用在开拓软件业务方面成绩卓著的佐藤明等人，挽狂澜于既倒。

2007年1月31日，索尼集团发表了2006财务年度第3四半期的业绩报告（2006年10月1日到2006年12月31日），井原胜美主管的家电部门赢利高达1774亿日元，而SCE同期则大幅亏损了542亿日元。此消彼长，两位未来之星的天平再次严重倾斜。从现实角度进行分析，久多良木健未来成为索尼集团领导人几乎已无任何可能性，假设未来PS3惨败告终，他毫无疑问将成为替罪羊承担所有后果。即便PS3能够再塑辉煌，主要功绩理所当然会归属于平井一夫和佐藤明为代表的新经营阵，当然还包括“慧眼识骐骥”的霍华德·斯丁格。

性格往往决定命运。久多良木健桀骜不逊的性格注定其必将成为悲剧英雄，即便在PSP和PS3一败涂地的今时今日，我们依然无法否认他对于硬件技术超乎常人的敏锐洞察力，但其为人处世的手腕却完全不具备一个企业领导者应有的素质，一旦失去了约束控制，其言行便如脱缰野马般恣意妄为。或许，重新回到研发第一线参与主持布局索尼未来的数码娱乐事业，这才是久多良木健最佳的归宿。

TV游戏业界的争霸战尚未水落石出，索尼集团内部的一场夺位战争却

PS3欧洲发售销量惊人

2007年3月的最后一个星期是Sony Computer Entertainment Europe（SCE欧洲分社）最繁忙的一个星期，因为在这一周，让广大欧洲玩家翘首期待的PS3终于在欧洲各国发售了。在西欧各国，PlayStation3的销量达到了3天50多万。其中大部分主机都是玩家们预先通过网络方式预定得到的。在经济发达程度相对落后的东欧、南欧国家，虽然PS3的出货量并不大，但是销售势头良好。在捷克、马耳他等国家，上市的PS3仅有数百台，均在第一时间被一抢而空。PS3在欧洲的发售虽然较晚，但是销售情况还是不错的。

已经悄然落幕……

赘肉

新SCE经营阵的三驾马车，过去都是协助久多良木健建立PS帝国的元老重臣，这三个人共同的特点就是非常重视软件开发和强化第三方厂商协作关系，索尼希望能够借重三人的人脉迅速重整业已恶化的软件体系。而以索尼集团的惯例来看，社长兼任COO者通常便是主要经营决策者，平井一夫实质已经取代久多良木健成为了SCE的当家人，这也充分证明索尼已经把北美地区这块世界最大娱乐消费市场视为战略的核心。至于原SCEE（SCE欧洲分社）社长大卫.利普斯的升格，索尼显然也希望能够继续确保这块传统优势市场的领先地位。

从入春以来的种种迹象表明；索尼的努力已经取得了明显成果，该社在软件业务的布局策略上脉络逐渐清晰，稍稍回复昔日霸者的气象。原本已经被任天堂NDS逼到墙角毫无还手之力的PSP，在日本本土打了一场漂亮的春季反击战，通过连续的波状软件攻势，使得主机销量有了相当明显的提升，CAPCOM的超大作软件《怪物猎人P2》实际销量更仅用三周时间就突破了百万大关。虽然PSP今春的对应软件数量已经远不如前一年同期，但在发售日期的安排和宣传造势手法等各方面，都让人再次看到全盛时期的高超商业运作技巧。只可惜NDS在日本本土的王者地位已经不可动摇，即便PSP硬件销量在《怪物猎人P2》发售当周猛增了五倍以上，依然还是屈居其下。某个日本游戏小卖业经营者在自己的BLOG上写道："今春的商战可以算是PSP自发售以来最有效的一次，如果能够提前一年发生的话，现在的竞争格局或许会大不相同……"在北美地区，由于超大作《战神2》的大好评热卖，PS2这台没落王者主机在业界的存在感陡然回升，暂时掩盖了PSP和PS3低迷不振的颓势。3月召开的GDC2006开发者会议上，PS3相关的展位上少了许多前两年让与会者嘘声连连的浮夸不实，大量足具价值的真金白银被展示在从业人士面前，人们开始重新审视这台充满了未知潜力的怪物主机。

索尼本社对于硬件研发战略也悄悄进行了调整。负责半导体及配件设备业务的执行副总裁中川裕于2月中旬宣布该社今后将大幅削减半导体业务的资本支出，他表示在过去三个财务年度里公司半导体业务上的投资规模高达4600亿日元(约合37.9亿美元)，今后相应投资将远远低于这一规模。中川裕还透露，为了提高半导体生产部门的利润率，今后不排除将PS3用CELL芯片全部转包其他厂商代工生产的可能性。

周围事物并非一直静止不变，正当SCE新领导层为重整旗鼓而努力奋斗之时，竞争对手们的势力图依然以惊人的速度在不断扩张。截止2月末的统计数据显示，XBOX360的累计出货已经达到1100万台，Wii的实际销量则突破500万台，而PS3的销量尚不足200万台。圣诞商战结束后的两个月时间里，PS3非但没有缩小和竞争对手的差距，相反颓势却益发明显，这一状况足以令索尼和所有参入第三方厂商深感焦虑不安。霍华德·斯丁格于3月初接受了美国CBS电视台CEO Exchange节目采访，当被问及PS3和Wii的角逐时表示："Wii是项不错的产品，但它的目标客户群与我们不同。假如我们（在主机大战中）失败了，那是因为我们把PS3定位为游戏产业里的奔驰，它针对特定的消费群体，既可以是游戏机，也能充当家用服务器，甚至是个人计算机……"或许是索尼的高层首次在公开场合提到"失败"这个字眼。

SCE把所有精力都放在确保3月23日PS3欧洲首发的成功，希望通过制造大利好消息来鼓舞士气，PS3欧洲首发软件多达30款以上，足可见SCE对此所寄予的厚望。就在欧洲首发的前夕，一连串打击又让索尼阵营再遭重创。CAPCOM突然宣布原定PS3平台独占的ACT大作《恶魔猎人4》将跨XBOX360/PC多平台发售，该社同时还是表示将加大参入Wii的力度。索尼的亲密盟友BANDAI-NAMCO也未让CAPCOM专美于前，紧随其后发表了XBOX360独占游戏《皇牌空战6》，这也该名作系列首度在PS系以外的平台推出。所有的情况都完全应证了先前日本著名市场分析家大前研一所做出的大手第三方厂商正从PS3向XBOX360等其他平台集体叛逃的预言，大前事后又表示："当前的事态仅仅是刚展露冰山一角，未来还会有更多令人震惊的事件发生！"事实已经充分证明，索尼在TV游戏产业的支配力已经跌落到历史最低点，越来越多的第三方对PS3未来前景丧失信心，果断采取了应变措施，这意味着索尼手中掌握的筹码正飞速流失。种种明显迹象显示，原本不过是外交辞令的Wii60（Wii+XBOX360）市场格局正在具相化，XBOX360在北美和Wii在日本都已经初具王者之相，一西一东对索尼的领土形成分进合击之势。





时下有不少抨击者喜欢把PS3和当年让任天堂失去业界支配权的N64相提并论，两者确实存在着很多相似性，最明显的共通点在于导致失败的根源并非来自竞争对手的打击，而源于自身的决策失误。极力鼓吹硬件高性能、对应软件数量和价格战一直是索尼取得竞争胜利的三大法宝，但这三大利器如今几乎完全失去了效用，甚至被对手用来借力打力。硬件片面追求高性能不断延滞了商品推出时间，同时也增加了软件开发难度，这和当初N64的情况如出一辙。为了起到一锤定音的震撼效果，索尼在正式发表PS3之初几乎就把手中的软件王牌一股脑都展示在消费者面前，这同时也等于把底牌亮给了竞争对手，随着时日推移，人们对于已知的事物渐生审美疲劳。一旦索尼的许诺发生若干变故（例如《DMC4》由独占转为跨平台），对于消费者的心理冲击将非常强烈。同样是对局势的严重错误判断，久多良木健试图再次祭起过去挫败世嘉的价格战策略来打击竞争对手，但是"以量制价"策略的成败关键就在于是否能有效提升产品出货量，一旦出货无法达成预定计划，控制价格成本的杠杆便完全失灵。更由于过早压低了商品价格，短时期内难以再度发起有效的价格攻势。索尼过去的许多成功经验如今却被对手们以其人之道、还施于彼身，微软XBOX360过去一直存在软件品种过去单一的核心化倾向，曾一度发生软件热销而硬件却滞销的情况，但该社如今却照着索尼制订出的"豪华酒宴"菜谱针对性的调整软件阵容，业已经取得了显著战果。"以量制价"策略的精髓也为任天堂所活学活用，该社倾尽全力在主机推出初期确保货源充足供应，短短四个多月时间就达成了令对手不敢小觑的可观销量，产能的最大化利用更使得该社在面对未来必将全面爆发的价格战中游刃有余。

不能不提到一个耐人寻味的现象。今春以来关于PS3的负面消息此起彼伏，但是索尼的股价却并没有因此下跌，截止3月21日收盘已经升至每股6130日元的高位，在近三个月时间里足足上涨了约19%。德意志银行东京支行的资深经济分析师大桥唯人对此发表评论称："索尼股价高涨的主要原因是去年下半年以来集团各部门的业绩都出现了明显回升（除游戏业务），投资者对霍华德·斯丁格改革的成果充满了期待！"他同时还表示PS3未来的发展趋势已经成为目前索尼集团内部最不确定因素，未来避免拖累整体业绩，经营层必将对之做出战略大调整。事实上，大规模战略调整在今年早些时候就已经悄然展开，负责索尼半导体及配件设备业务的执行副总裁中川裕2月中旬接受IT-media采访时表示，过去三个财年中，公司在半导体业务上的投资规模高达4600亿日元(约合37.9亿美元)，今后数年内相应投资肯定将远远低于这一规模。他甚至还透露；为确保半导体部门的利润率，索尼正计划将PS3用CELL芯片的生产转交其他厂商代工。无论未来索尼是否还愿意继续积极参与游戏产业的竞争，其发展规划蓝图已经和当初久多良木健所规划的相去甚远。

眼下的TV游戏事业对于处于大变革中的索尼集团来说，已经形同食之无味、弃之可惜的赘肉。留之则深恐被微软等对手拖入恶性竞争的泥沼难以自拔。然而十数年苦心经营的血汗成果，又岂可旦夕轻弃之？！

中国电玩榜 最期待 TOP15

这期比较有意思的事情应该就是PS3在欧洲的首发了，在伦敦排队购买PS3的玩家，甚至有机会获得索尼免费赠送的47寸BRAVIA大彩电以及报销打车费用，实在是让人羡慕不已，编辑部众人听闻此消息后纷纷感叹自己为啥没有过去倒腾几台，那可就发大了！

2007年第9期（统计时间2007年3月17日－2007年3月30日）本期截至统计日期共收到有效选票909张

1位 PS2 角色扮演 战神2

■SQUARE · ENIX ■发售日未定 ■价格未定

制作人表示目前除了手机，还没有制作单机网络游戏的成熟想法，要等日本的网络环境更简单便捷之后才能下决心。而本作之所以迟迟没有对外公开更多的消息，主要还是因为这次是在目前为止开发难度最高的硬件上制作，再加上还得开发全新的引擎，直接导致了游戏开发进度的变慢，希望大家能耐心等待。

前回2位，本次计票503。

2位 PS3 角色扮演 最终幻想13

■BANPRESTO ■2007.6.28 ■7329日元

在经历了多次跳票之后，最近眼镜厂商终于在其官网上公布了本作的最新发售日，就在今年的6月28日。本作原本是作为机战系列15周年祭而特别开发的，结果一跳再跳的后果就是直接从15周年改成了16周年，也让众多机战迷们望穿秋水。希望这次的发售日真的就是最终发售日了，要是再跳的话估计真会激起“民愤”……

前回1位，本次计票474。

3位 PS3 动作冒险 恶魔猎人4

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

前些天CAPCOM紧急宣布，原本PS3独占游戏《恶魔猎人4》将会跨平台到XBOX360上后引发了轩然大波，甚至还有玩家成立网站要求CAPCOM撤销《恶魔猎人4》的跨平台计划。不过CAPCOM认为跨平台是为了让更多玩家体验《恶魔猎人4》的乐趣，委婉地拒绝了这些玩家的请求。另外，本作还将会发售PC版本。

前回3位，本次计票449。

4位 NDS 动作角色扮演 DQ9·星空的守望者

■KONAMI ■2007年预定 ■价格未定

虽然在4代中，主角SNAKE的外貌看上去已经是一个满头白发的老人，然而实际上时间并没有真的流逝了这么久，这点我们从OTACON的外貌变化上应该还是能够看得出来的。之所以会出现这种情况，一是因为SNAKE的基因是来自中年时期的BIG BOSS，另外上个世纪七十年代初基因克隆技术也还不够发达。

前回4位，本次计票432。

5位 PS3 动作谍报 MGS4·爱国者之铳

■微软 ■2007.11.15 ■59.99美元

据比较可靠的消息表示，微软BOX360平台的扛鼎之作《光环3》的发售日定在今年11月15日。本作将分为3个版本，普通版售价59.99美元，限量版售价69.99美元，可以优先获得附加的特别内容。另外，还有一款“传奇版”，售价99.99美元，可以直接得到满满3张光盘的附加内容，另外还有一顶主角的头盔复制品。

前回5位，本次计票428。

6位 PS2 战略模拟 超级机器人大战OG

■SQUARE · ENIX ■2007年内 ■价格未定

官方公开了《勇者斗恶龙9》的官方特别影像。影片中展示了浮游在天空的城市，可以用触摸屏装备的纸娃娃系统、以及3D的地图与战斗画面，非常值得DQ迷们期待。

前回6位 本次计票 396

7位 PS2 动作过关 大蛇无双

■SQUARE · ENIX ■2007.3.29 ■7980日元

在《王国之心2》中曾经出现过索拉与罗克萨斯对峙的画面，而在这次的最终混合版中二人的激斗将真正成为现实。另外在《王国之心Re 记忆之链》中利库也将与战克西昂进行对决。

前回13位 本次计票 387

8位 XB360 动作冒险 生化危机5

■CAPCOM ■2006年冬 ■价格未定

目前为止仍然没有追逐主角的公开敌人的形象，到底是丧尸还是BH4中的狂暴村民目前未能确定。敌人的类型将会是本作的重要元素，也是CAPCOM目前极力保守的秘密。

前回8位 本次计票 369

9位 XB360 第一人称射击 光环3

■EIDOS ■2007.5.29 ■29.99美元

本作是纪念“盗墓者”系列游戏诞生10周年而特别制作的初代《盗墓者》重制版，担当游戏重制版开发工作的是开发前不久大受好评《盗墓者·传奇》的Crystal Dynamics公司。

前回7位 本次计票 344

10位 NDS 角色扮演 FF12·亡灵之翼

■SQUARE · ENIX ■2007.4.26 ■5040日元

本作中的战斗系统被称作“Active Force Battle”，登场的召唤兽和ミストナック的入手有关系。另外新加入了完成度的设定，主线流程的完成度为40–50%。剩下的一半都是自由任务。

前回12位 本次计票 327

11位 PSP 战略模拟 FF战略版·狮子战争

■SQUARE · ENIX ■2006.5.10 ■5040日元

在狮子战争中，职业的特技技能被称为“能力”配合所习得的能力，“能力”可以使用战斗中得到的职业点（JP）习得，搭配得当时可以强化自身职业的长处，并且弥补的短处。

前回9位 本次计票 301

12位 PS2 角色扮演 王国之心2·最终混合版

■CAPCOM ■2007.4.12 ■5040日元

主角的老师牙琉雾人是牙琉律师事务所的所长，目前是法律界最酷的律师。他有着作为老牌律师的缜密逻辑性和丰富经验，能够接受挑战性最大的辩护委托。

新上榜 本次计票 287

13位 NDS 法庭冒险 逆转裁判4

■KONAMI ■2007年秋预定 ■价格未定

游戏以吸血鬼猎人贝尔蒙特一族后代的19岁青年里希达·贝尔蒙特为主角，为了救出被德拉克拉掳走的爱人雅妮特，并贯彻吸血鬼猎人一族的天职，而展开讨伐吸血鬼的冒险。

前回10位 本次计票 271

14位 PSP 动作冒险 恶魔城X年代记

■SQUARE · ENIX ■发售日未定 ■价格未定

双胞胎姐弟同属于库拉文特族，双胞胎中的姐姐切莉卡，是一名充满正义感的少女，她天性活泼开朗，比弟弟尤理出生稍早一点的切莉卡，总是表现出强势的样子。

新上榜 本次计票 249

15位 NDS 动作角色扮演 最终幻想 水晶编史 命运之轮

■ATLUS ■2007.4.19 ■8190日元

本作承袭了《女神异闻录3》的游戏内容，并追加众多新要素与新系统，包括新增困难模式、23只新PERSONA、武器合成系统、服装更换系统、伙伴的互动与新社群等。

前回15位 本次计票 234

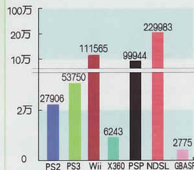
本期有两款新作上榜，它们就是《盗墓者10周年纪念版》和《女神异闻录3 FES》，虽然如今劳拉已经没有了当年的风光，不过相信这款纪念版能够勾起许多玩家们的回忆。另外一条值得机战迷们高兴的事情就是PS2版的《超级机器人大战OG》终于再次复活！游戏发售日就定在今年6月28日！

中国电玩榜 最流行 TOP15

果然不出所料，最近发售的《战神2》和《大蛇无双》一举杀入了流行榜，而且名次都非常高。也确实，PS2上已经有比较长的一段时间没有推出让人兴奋的大作了，这也是那些“老”游戏发售那么久都还能长期霸占本榜的一大原因。《战神2》与《大蛇无双》的发售，或许已经是PS2上最后的辉煌了。当然，从整体来看，前者是当之无愧的神作，虽然是美国分部，不过索尼能够憋出这种级别的大作，实在是太难能可贵了；至于后者，本身只是个纯杂烩的乱斗游戏，大家也就是玩玩这个新鲜劲儿。

排名	游戏	信息	计票
1	战神2	■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:487
2	大蛇无双	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:454
3	最终幻想12	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:449
4	龙如2	■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:426
5	生化危机4	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:393
6	最终幻想6A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:381
7	宿命传说	■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:365
8	最终幻想5A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元	计票:344
9	光明力量EXA	■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元	计票:327
10	实况世界足球·胜利十一人10	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:309
11	龙珠Z爆发！NEO	■PS2 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.10.5 ■7140日元	计票:286
12	口袋妖怪·钻石／珍珠	■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:273
13	超级机器人大战W	■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:265
14	怪物猎人PORTABLE2	■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元	计票:241
15	狂野历险·第五先驱	■PS2 ■SCE ■角色扮演 ■2006.12.14 ■7140日元	计票:212

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】本期日本市场各主机的硬件销量与上期相比基本持平，甚至稍有回落。在日本销量最不景气的还是微软的XBOX360，据统计，如今360在全球的销量已经977万台，其中在日本只售出38万台，日本市场的销量只占了总数的百分之四不到。看来这已经决不仅仅是所谓的“XBOX360游戏不适合东方人玩”的问题了。（本期统计时间：2007.3.5-2007.3.18）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2007.2.1-2007.2.28

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	X360	镇压	微软	2007.2.20	动作冒险	59.99美元
2位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12	其他	39.99美元
3位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19	体育竞技	39.99美元
4位	NDS	迪迪金刚赛车	任天堂	2007.2.5	赛车游戏	29.99美元
5位	NDS	任天狗	任天堂	2006.10.16	养成游戏	29.99美元
6位	PS2	吉他英雄2	REDOCTANE	2006.11.7	音乐游戏	49.99美元
7位	X360	失落的星球：极限状态	CAPCOM	2007.1.12	动作射击	59.99美元
8位	Wii	赛尔达传说·黎明公主	任天堂	2006.11.19	动作角色扮演	54美元
9位	X360	战争机器	EPIC GAMES	2006.11.7	动作射击	59.99美元
10位	X360	棒球大联盟2K7	2K SPORTS	2007.2.26	体育竞技	59.99美元

【榜评】今年2月份的美国游戏排行榜第一名被微软的《镇压》夺得，除了作品本身质量不错之外，也是由于购买本作的话可以得到《光环3》的测试邀请，因此吸引了大批玩家购买，短短十天之内销量就达到了46万多套。美国游戏业市场调查机构NPD公布的统计数据标明，2月份的美国游戏市场继去年以及今年1月份的大幅增长以后仍然维持着告诉增长的趋势，无论是软件还是硬件销量都比去年同期大大提升，势头可谓非常的强盛。



↑除了美版之外，《镇压》也已经于今年2月22日发售了繁体中文版。

日本家用机软件四周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.3.5-2007.3.18

排名	平台	游戏	信息	销量
1位	NDS	耀西岛DS	■任天堂 ■动作游戏 ■2007.3.8 ■4800日元	销量 434957
2位	PSP	怪物猎人P2	■CAPCOM ■动作冒险 ■2007.2.22 ■5229日元	销量 157467
3位	NDS	文字谜语DS	■BANDAI NAMCO ■益智游戏 ■2007.3.15 ■2940日元	销量 93359
4位	NDS	雷顿教授与不可思议的小镇	■LEVEL5 ■冒险解谜 ■2007.2.15 ■4800日元	销量 76715
5位	Wii	Wii Sports	■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 73858
6位	NDS	超级机器人大战W	■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	销量 61449
7位	PS2	喧哗番长2·全速飞驰	■SPIKE ■动作冒险 ■2007.3.8 ■7140日元	销量 59131
8位	Wii	Wii的初体验	■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 56756
9位	PS3	高达无双	■BAMDAO NAMCO GAME ■动作过关 ■2007.3.1 ■7800日元	销量 51145
10位	NDS	勇者斗恶龙怪兽篇JOKER	■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.12.28 ■5040日元	销量 48914

【榜评】最近两周日本方面卖得最好的游戏应该就是NDS上的《耀西岛DS》了，本作与去年大受欢迎的NDS游戏《新超级马里奥兄弟》一样，都是经典的横版卷轴动作过关游戏。SPIKE的《喧哗番长2》首周销量4.2万份，比一代3.9万份的成绩有所进步。NDS上的即时战略游戏《圣剑传说·玛娜英雄》首周销量只有1.6万套，本就已开始没落的圣剑系列再加上这个不讨好的题材是主要原因。

■本期中国电玩榜奖品



大量新型战机



日光反射在战斗机上的场景，非常美丽。还有，建筑物和大海等场景的描绘也都很让人吃惊。王牌驾驶员们的战场，终于来到了次世代主机上！大幅增加了临场感的激烈战斗正式开幕！请特别注意，这是360独占版本！



ACE COMBAT6
解放への戦火

本作将为玩家描绘出更加宏伟的战场，讲述以不同身份的角色为视角展开的精彩剧情，并提供了丰富的联机模式！

成群战斗机上演的战场剧！

CHECK! 解说网络版新功能

通过利用XBOX LIVE的网络机能，进行本作原创背景主题和图文框解说的下载。背景主题主要是主菜单等的背景画面，图文框解说可以用来以简介的形式表示自己游戏见解、感受等内容。预定于3月23日开始提供下载！玩家们将在xbox360主机上体验激烈的空中大战带来的刺激，以及与同伴相互协力，共同完成危险任务的成就感。还能通过上传自己的成绩，与全世界的玩家一比高下。相信大家不久就能亲身感受到本作中网络模式的精彩之处了！



↑→飞舞于蓝天之上的战机，空中和陆地等场景的画面表现力极强，连气流都能感受到。

X360	本刊译名：皇牌空战6			CERO A
	NBGI	价格未定	2007年10月	
飞行模拟	DVD	日版	1人	记忆卡容量未定



《皇牌空战》最新作正式登陆XBOX360!本作是NBGI 驾仓模拟类STG游戏代表作系列的最新作，继承了《皇牌空战》系列丰富的剧情演出与爽快刺激的空中激战等等特色，并结合次世代主机360平台的先进绘图能力与丰富网络联机能力，提供给玩家多重乐趣的游戏体验。本作同时拥有真实驾驶战斗机的爽快感和简单的游戏操作感，是一款无论男女老少都能乐在其中的驾仓类射击游戏。此系列的最新作《皇牌空战6 迈向解放的战火》将把战场转移至XB360上。在该平台上创造出了炮火交错的凄惨的战场，也实现了同一任务中同时进行复数作战的新模式。并且会有对应XBOX LIVE的网络对战模式。玩家们可以通过XBOX LIVE进行除了大型多人对战和组队作战之外，还加入了等级排位系统。自认为是王牌的驾驶员们，赶快集合吧！　□文/龙马



←↑飞舞于蓝天之上的战机，令人着迷的人着迷的人着迷的场景。

对于第六弹的魅力 两位制作人如是说

一柳宏之

曾担任过《皇牌空战4》的导演，在以后的系列中一直致力于制作人的工作。

井崎夏树

曾经在《皇牌空战4》中担任设计工作，《皇牌空战5》中担任主设计师，在本作中担任导演一职。



——请问“动态任务”是一个什么样的系统呢？

井崎夏树（以下简称井崎）■是把大部队对大部队的战斗场面进一步强化的系统。一想到真正的战场，肯定不是少数部队之间的战斗，而是数量众多的己方部队和敌方部队展开的战斗，并且，一个部队的任务成功的话，会影响到己方整体，使全己方部队变得有利，反之也一样。如上所述是一个重现了真实战斗的系统。

一柳宏之（以下简称一柳）■在一个任务中，可以同时进行各部队的各个目标作战，执行复数作战任务。玩家可以在其中选择参加一个部队的任务，并且，成功完成一个任务后，还有可能再参加其他的任务。玩家最初参加哪个任务、参加的任务是否成功，都会对其它的任务产生影响。在同一个战场中，可以最多同时执行6个任务。

井崎■“动态任务”系统的作战，并不是非要成功完成所有的任务，根据情况不同，需要达成的任务数量也不同。比如，新手的话，可以选择简单模式，很轻易的就能完成任务。此外，本作的自由度是很高的。

一柳■不仅选择不同的任务会有不同的变化，即便是同一任务，根据玩家的实际进行情况，也会产生变化，反复进行游戏也会有新鲜的感觉。

己方同伴集体支援！“请求支援”系统

——“请求支援”又是什么意思？

井崎■己方按照小队进行划分，参加各个任务。当玩家参加的任务中面临与大

集结，第六代战火即将点燃。

以七位主角的视角展开故事

本作描绘的是艾美利亚共和国和艾斯特巴基亚联邦之间的战争。以小行星“由利西滋”坠落到的阿尼亚大陆为舞台，以失去了爱女的飞行员的妻子和负伤的情报军官等7人为主要视点，讲述的战争故事。玩家可以轻松无压力的自由操作，初学者同样可以爽快地飞行、轻松地完成任务，而老玩家也可以充分钻研深奥的游戏要素。此外本作支持因特网联机游戏功能，预定通过利用Xbox Live提供最多16人共同参与的对战或合作游戏等联机模式，并能通过网络上传自己的成绩，与全世界的玩家们决一胜负！





←以敌、己方的官兵和普通平民等人为视角，描绘的战争剧。其内涵同样令人期待。



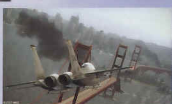
→负伤的情报军官佛伊切克中校——目前公开的为数不多的角色之一。



→驾驶仓内的各种仪表等器件也都与真实的战机毫无二致，临场感大增。

←从驾驶仓到着陆器，战机结构都忠实再现，小到一个螺丝钉也不放过。制作者的良苦用心随处可见。





Commucation 体验战场的交流系统

本作是可以亲身感受到的战场活剧。敌、己方相互乱战的表演，以及战斗机和战舰等己方部队一起发动攻击的“请求支援”等等，可以亲身感受到大部队对大部队的战争、充分享受成为大部队核心的能够左右战局的王牌飞行员的乐趣！

能同时进行复数任务的动态任务系统

通过利用次世代主机的强大机能，本作成功实现了同时控制以往数倍的作战单位！在一个任务中，最多可以同时进行6个作战单位间的自由切换，玩家需要根据战场的实际情况，随时切换作战单位，因此对于操作技巧的要求也随之提高。

邀请己方伙伴进行的援助系统

“请求支援”是在己方处于不利时，集合全员一起进攻的系统。通过使用无线电对讲机呼唤参战的己方部队，集合大量的友军共同作战。

新玩家也乐在其中的简单操作

不仅本系列的老玩家能够体验到当王牌飞行员的乐趣，初级玩家们可以通过选择简单操作模式或碰到地面也不会GAME OVER等特殊设定。

Improved Images 强化后的画面

极强的写实风格，《皇牌空战》系列最强的战机画面。在本作登场的战斗机，描绘出了本系列最高的品质，优美且厚重的战机形状、各部位零件的活动等完全忠实地再现了真实战机的状态。

本作通过利用次世代主机强大的绘图效能，将在游戏中呈现出最真实最美丽的全景绘图景观，极其细致地描绘出了战斗机的细部构造，并首次实现了大部队对大部队的军团对战，不仅仅是战斗机，还有攻击机、战斗直升机、坦克、战车、巡洋舰、驱逐舰、轰炸机、电子战机等等，陆海空三军势力全部都会投入战斗，以及各种华丽的战斗演出效果也都加以呈现，提供给玩家全新的次世代战场体验。

剧情背景简介

本游戏的舞台为虚构的阿尼亚大陆，故事叙述1999年小行星“由利西滋”从宇宙坠落后，破碎为众多的陨石落在阿尼亚大陆上，被害程度不大、逐步复兴中的艾美利亚共和国，以及位于经济衰败、陷入内战的艾斯特巴基亚联邦，这两个分居阿尼亚大陆东西方的国家，从这场灾难后开始朝不同的方向迈进。

在艾斯特巴基亚被军事政权统一后的2015年，艾美利亚首都格雷斯美利亚突然遭受艾斯特巴基亚空军大规模的袭击，艾美利亚空军于是紧急出动迎击。数量与装备都占有优势的艾美利亚空军，原本预期能阻止这场奇袭，但是随着神秘的空中爆炸而出现的红色编队战机，却扭转了整个战局……

游戏通过描述主人公个人的境遇，表达了对于战争的理解。



↑伴着清晨的日光，飞行员又开始了新的任务。

量敌军交战时，一架一架的击落敌机会显得很费力。这时发动“请求支援”，各己方部队就会集合在一起，集体进行攻击，是对数量上占优势的敌军进行反击的很好的手段。不光是战斗机，地面部队的对空炮、战舰的远距离炮击支援等等，集合己方全军力量进行攻击。敬请期待本作惨烈的炮火横飞的大魄力的总攻场面。

——网络对战是怎样的呢？

井崎■大规模战斗是基本模式，另外，也有各集团之间展开的各类规则的团队战，以及全员聚在一起共同挑战强大的敌军的模式。

一柳■进行网络对战的玩家一定会乐在其中，但今后也会很自然的适应协助其他玩家的角色。参加游戏的玩家，尽可能的为其他队友提供情报，也是在为自己争取胜利。同时己方队友之间也能实现情报共享。像这样灵活利用网络平台的优势，可以让各位玩家体验到共同协作的乐趣。

——能谈谈游戏的主人公吗？他将在游戏中扮演怎样的角色呢？

井崎■玩家则是扮演艾美利亚空军东方防空军第8航空队第28飞行队迦楼罗队1号机的飞行员，战术代号为“护身符”。游戏将从7名出身不同的角色的不同视角，来描绘这场战争。



↑两架轰炸机协力出击，共同执行目标任务，祈祷他们能顺利的完成并安全返回吧！



←从万米高空中俯视地面，拥巨大魄力的视点呈现在眼前。本作场景画面在X360的强大机能下，被刻画得极为真实！

“我要制作一款风格时尚的动作游戏”，CAPCOM制作人小林裕幸直击访问。

——很荣幸能在第一时间采访到您，首先想问问您为什么要制作《战国BASARA》这样一款游戏呢？

小林裕幸（以下简称小林）■我想能脱离《恶魔猎人》系列，从新制作一款风格时尚的ACT游戏，还有，单人对大量敌人类型的ACT游戏，要点在于能让玩家轻松的进行游戏，要是不能做出这样类型的游戏，那实在是太可惜了！于是在这样的想法下，《战国BASARA》系列便诞生了。

——平衡度的调整真的很难吗？

小林■CAPCOM的各位制作组成员们都很艰难的进行调试工作。首先游戏要不论年龄大小、男女老少都可以只是很轻松的按一个键,就能击倒BOSS。但是过于简单的话又会失去乐趣，所以基本就是随着游戏的进度逐渐的提高难度……

——那么，本作在系统平衡性方面也没有什么变化吗？

小林■在基础部分当然不会有什么变化了。对于重视角色设定的理念也不会有改变。并且会继续保留本系列一贯的轻松上手的设定，同时，随着游戏的不断进展，逐渐的提高难度的设定也当然不会取消的。

——本作为什么会想到将片苍、浅井、阿市升级为参战武将呢？

小林■我在制作《战国BASARA2》时就曾想过要将此3人做成参战武将，所以，从开始就决定在本作中使用这3人了。

——将上述3人做成参战武将之后，会有什么变化吗？

小林■在他（她）们以敌方武将身份登场时的动作等都是很简单的，所以，这次将会全部重做。由于主要的动作部分都将重新制作，所以也可以将其称为新角色。实际上，制作组整体的实力正在不断提升，制作新角色更能反应这点。由于新角色的实力有些过强了，为了保证游戏的平衡性，还需要进行细微的调整。

——在《战国BASARA2》的热情还未冷却之前，新的《战国BASARA》系列又出现了。为什么《战国BASARA》系列的最新作不是《3》，而是《外传》呢？

小林■在《战国BASARA2》中，一共制作了包括不能操作的武将在内的30位角色。本作副标题中的“英雄”是



指在《2》中的这些英雄们要做什么的意思，而“外传”是指开发代号和内容的意思。

——于是就诞生了《英雄外传》？

小林■虽然立即制作《战国BASARA3》没有什么难题，但我们不能这么做啊（笑）。在开发《2》的时候，我们着实费了不少心思，所以还需要再“资源利用”一下。

——那么，《英雄外传》可以作为一个单独的游戏玩吗？

小林■对于已经玩过《战国BASARA2》的玩家，会觉得本作更加有意思，而直接从《英雄外传》开始玩的人也会想再尝试一下《2》吧。

——存档间有连动功能吗？

小林■怎么说呢，（笑）请期待近期的相关报道。

——价格方面会比《战国BASARA2》便宜吗？

小林■暂且还不能透露具体的价格，但肯定会比《战国BASARA2》便宜。我认为大家会觉得物有所值的。

——有为本作追加的新模式吗？

小林■当然有了！并且《战国BASARA2》的全部模式也会保留。新追加的模式也是本作的一大卖点。关于具体情报目前还不能透露，但我想玩家们一定会非常喜欢这个模式的。此外，还预定追加其它的模式。

——在战斗方面有新追加的要素吗？

小林■战斗系统方面是有一些变化。但并不是完全改变系统，也没有对系统进行大幅的改进。本作的新舞台方面，我们设计了一些与众不同场景。由于本作采用了大量的新创意，所以玩家们一定能感受到本作中新舞台的乐趣。

——为Wii版设计了独有的系统吗？

小林■基本操作是一样的。不过不支持Wii的体感控制器。我们曾用Wii的控制器进行过实验，但结果不理想。原本就是用按键来进行游戏的，并不适合“挥舞着玩”。（笑）



伊达政宗左膀右臂

从伊达政宗小时侯就一直追随他的男人。并深得政宗的信赖，甚至被视为政宗的唯一继承人。为了协助政宗，必要的时候也会使用一些卑鄙的手段。有着身藏不露的沉着冷静的一面，也有将政宗的敌人全部斩杀的好战的一面。战斗时，会以精湛的剑术和冷静的头脑，毫不留情的击倒敌人！



以“战国时代”为舞台、充满个性的武将们热血激战的ACT游戏《战国BASARA》的最新作将同时登陆PS2与Wii平台。在前作《战国BASARA2》中作为敌方角色登场的各位武将们将在本作中升级为可供玩家们使用的武将！并且，还追加了大量的新舞台。下面本篇报道将结合对本作的制作人——小林裕幸先生的采访，为大家献上最新的《战国BASARA2——英雄外传》的情报。

在本作中升级为参战武将的片仓小十郎、浅井长政和阿市3位武将，将为玩家们献上各自的战斗技法和个性剧情！！本作中的此3人从外表上看，与前作《战国BASARA2》没有差别，但是，由于在前作中作为敌方角色登场时的招式等全都进行了从新制作，就算说此3人是新角色也并不过分！本作中的各个角色都追加了新的“固有技”和“BASARA”技，竟请期待各位武将独特的招式表演！

PS2	本刊译名：战国BASARA2 英雄外传			
	CAPCOM	未定	2007年冬预定	
动作	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

《战国BASARA2 英雄外传》中新追加了首次成为参战武将的片仓小十郎、浅井长政和阿市3人出场的新舞台！目前为止已经证实的新舞台有三个，分别为“武田战线强行突破战”、“手取川之战”、“姐川降魔战”。这三个战役都是经过精心制作。无论其中哪个舞台，都是在实际的历史中非常有名的大型战役！此三人将分别在上述三场战役中上演各自独特的剧情。除此之外，制作组也为玩家们还设计了若干个在《战国BASARA2》中没有的新舞台。进一步强化了本作的战场数量，大大的提高了本作的耐玩度。下面将结合新参战的三位武将的经典剧情，为大家详细介绍一下上述的新舞台。


↑敌人在正义的闪光中被撕裂！必杀，十文字斩的威力由此可见。

↓使用迅速的斩击将敌人挑向上空！紧接着使用可以追击的固有技“天空列翔剑”！




↑浅井长政正蓄力，接下来他会使用华丽的BASARA技击倒敌人吗?

浅井長政

武士的光辉之剑技 你应该刮目相看

与哥哥反目的女人

阿市身为浅井长政的妻子，同时又是织田信长的亲妹妹。自身一直不敢面对与亲哥哥一样流着魔性之血的事实，时常对此而自责，甚至有一些自虐的倾向。想法比较偏激，并且很固执。被阿市妖艳的外表，魔鬼般的身材迷倒的人着实不在少数。在本作中阿市的倾情表演一定不会令玩家失望的！



お市

哥哥犯下的罪过 也是我的罪过

为信念而战的男人

近江.浅井家的当家人。是一位只为自己的信念而战、自尊心极强的角色。在战国时代的世界中，他不断孤身向强大的邪恶势力发起挑战。其妻子是身为织田信长的亲妹妹的阿市。在姐川之战中，浅井最终还是痛苦的选择了为自己的信念而战，与身为自己义兄的织田信长展开了殊死战斗！


←阿市用力挥舞着分解为三节棍状态的双头雉刀，就连远处的敌人也都不能幸免！


→在危机时刻阿市使出了必杀技，从地下召唤出了无数的黑手，将敌人瞬间拖入了死亡的深渊中！

三位英雄的新舞台

武田战线强行突破战：本战的目的是强行突破武田信玄军占领中的街道。在此战中，片仓小十郎亲自上阵，冲锋在前，杀出一条条血路，强行突破武田军坚固的防卫线！！说起武田军，最著名的就是“武田骑兵团”！此外还有负责守卫的超级强将真田幸村也严阵以待。为了能让政宗所率领的伊达军顺利突破防卫线，片仓小十郎将在有如地狱般的战场上搏杀！

手取川之战：浅井长政将在被美丽的大自然所包围的开满鲜花的溪谷中，展现出他正义的光辉！在真实的历史中，本战是织田信长和上杉谦信之间的战斗，最终以信长军的战败而结束。但是，本作中浅井长政将对抗上杉军的忍者集团大军。一方是信奉“昆沙门天”的上杉军，另一方是为自己的信念而战的浅井长政。他将用那无所畏惧的热血的正义之魂，击倒所有的上杉军！

姐川降魔战：本战的舞台是被织田信长攻占的姐川流域。虽然本舞台在前作《战国BASARA2》中也出现过，但本作中对此场景进行了再设计。将会向玩家展现出一个经历了激战的洗礼，周围的地形完全荒废后的姐川流域。我们的主角阿市将在这里使用双头雉刀和隐藏的魔力，将敌军全部击倒！

严阵以待的三位英雄参战！

炎狱之霸者
巴利阿鲁

巴利阿鲁是在魔界中环境极为残酷的"炎狱"里长大的，是一个曾经服侍过魔界帝王的恶魔。被魔界帝王封印后，从此就被称为炎狱霸者。使用巨大的魔剑进行斩击以及利用巨大的身体发动强力冲击，如此压倒性的威力是其最引以为豪的事情。



能否迅速靠近敌人是胜利的关键!!





←尼禄附近冲天的火柱就是巴利阿鲁的攻击。



DEVIL MAY

X360	本刊译名：恶魔猎人4			CERO
	CAPCOM	价格未定	发售日未定	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量为定

本作是以爽快感为宗旨的"恶魔猎人"系列的最新作。新的主人公取代了前三代的主人公但丁，改为右腕拥有恶魔之力的年轻人尼禄。系列核心的剑和枪的攻击方式都继续存在，这次还要加入"恶魔之力"的攻击方式。当敌人接近玩家时，甚至可以使用摔投等动作。

不但游戏画面超过以往的系列作品，而且游戏风格符合现代的潮流。尼禄是如何驱使寄生在自己右腕里的恶魔之力？而他到底又是因为什么原因和前三作的主人公，有着"最强恶魔猎人"称号的但丁势如水火的呢？ □文/北斗

面对各具特色的敌人需要使用对应的招式

对付不同的敌人，也要灵活运用恶魔右腕的各种不同能力才行。战斗的时候，除了根据敌人的不同随时改变战术之外，也需要考虑到周围环境和地形的影响。下面我们就来看看尼禄在与巴利阿鲁以及芙罗斯特这两个强敌战斗的时候，采取的打法吧。



←这是与巴利阿鲁的战斗，尼禄先通过「夺取」迅速接近其头部，满足特定条件的话就可以使用摔投技。

抓住敌人 然后狠狠抡起





←在与芙络斯特战斗时，玩家可以抓住对方，然后抡起旋转，此时还能攻击附近的敌人。

使用冰的恶魔
芙罗斯特

魔界帝王为了进攻人类而制造出来的恶魔，经常两人同时行动，她们拥有操纵冰的能力。在DMC一代里曾经登场，迅速且无规律的动作让玩家很头疼。



以一敌二 冰天雪地的死斗

←这是操纵冰柱攻击的画面，在冰柱间的迅速移动让人赏心悦目。她还可以依靠冰作为屏障，恢复体力。

使用恶魔右腕



炼狱般的景象 业火焚烧一切



↑尼禄VS但丁，同样都是DMC的主角，相似的装束，相似的外貌，相同的武器，只有持枪的手不同。

←“这只手就是为了杀死你而存在！”，很明显这是尼禄在与但丁对话时的台词。他们之间到底有什么深仇大恨？

恶魔之腕 为杀死但丁而存！

CRY 4

从到目前为止的种种消息来判断，已经可以确定作为尼禄敌人存在的但丁将可以在游戏中使用！作为DMC系列前三代的主角，但丁在许多玩家中拥有很高的人气，所以即便是本作将主角改为了新人尼禄，其装束也是与但丁相差无几。至于但丁在本作中可以使用的消息，虽然是最近才真正确认，但其实并没有出乎大家的意料，毕竟这是众望所归的事情。

不过现在还不能确定的就是，但丁到底是作为另一主角完成全部流程，还是仅仅是由于剧情需要进行有限的“客串”。考虑到已经放出但丁与巴利阿鲁对决的画面，应该是前者的可能性居大。



双枪怒吼 摧毁所有敌人

→但丁心爱的双枪——乌梅和象牙，超快的射速以及大口径子弹带来的杀伤力向恶魔史可库鲁席卷而来。





手中宝剑长啸

←但丁心爱的魔剑“利贝莱昂”一如既往地勇猛，只有如此强悍地攻击才不会辱没最强恶魔猎人的威名。

随时都能切换战斗风格

在前作“DMC3”中追加了“风格”这一新系统，玩家们可以在每关开始前选择自己喜欢的战斗风格，但丁的特技以及能力都会随着所选风格的不同而发生变化，但是在游戏中不能进行切换。在本作中，为了方便玩家，战斗风格的切换随时都能进行，这样主角的动作也将更加丰富多彩！



←除了“枪神”与“剑圣”还有多种风格。



随心所欲改变风格

以恶魔之力量灭魔，剑与双枪就是你的伙伴。

夺取技能（SNATCH）是本作中新增的一项技巧，尼禄通过使用右腕上的“恶魔技能”，就可以把附近的敌人拉到自己的身旁；当敌人被打飞时，也可以作为连续技使用此项招式。另外，能够“夺取”的对象除了敌人之外也可以包括各种物品，像是用来取得远方无法用手得到的物品。从目前的情报来看，尼禄是在拥有恶魔之力的右腕上放入青色宝石再进行触摸之后学会了“夺取”这一招，如此看来，游戏中应该还会有不少类似的宝石存在。



平和城市中涌动的暗潮





针锋相对 骑士vs恶魔

自由地控制与扭曲时间。



宝島Z（ゼット）

《宝岛Z》（暂定名）是CAPCOM于近日公布的一款Wii原创作品。本作的主人公是一名见习海盗，要在游戏中解开各种谜题，并且收集全名为“巴鲁巴罗斯”的零件。游戏采用卡通风格，敌人也都非常可爱。玩家要充分利用智慧发挥出道具的功用，这也是本作的卖点之一。 □文/小沛

Wii	本刊译名：宝岛Z			CERO 審査予定
	CAPCOM	售价未定	2007年发售	
冒险解谜	DVD-ROM	日版	1人	容量未定

让手柄成为破解谜题的法宝！

控制身为见习海盗的主人公，以寻找宝藏为目的的冒险游戏《宝岛Z》终于要在Wii上登场了。这款原创游戏完全是按照Wii的机能特点所开发的，因此在游戏的乐趣上也会非常出色。该游戏的目的是解开各个谜题，收集“巴鲁巴罗斯零件”。解谜中最为重要的就是手柄操作方法。在本作中，玩家需要通过Wii的手柄，把入手的道具或是眼前的东西交换位置，用适当的操作来解谜。玩家通常会一边思考到底应该怎样使用手柄，一边进行游戏。很多的道具操作方法在游戏中都会有提示，但利用这些道具来解谜就要看玩家自己的理解能力了，玩家的“灵感”和“行动”才是解谜的最终利器。



←这样的岛内场景很像水上乐园。

本作完全利用Wii的手柄进行游戏，其操作方法也比较直观。玩家只需把Wii的手柄指向游戏画面，画面上就会出现指针。把指针移到要调查的位置按A键就可以移动角色。另外玩家还可以通过晃动和挥舞手柄让游戏角色做出多种动作，然后移动到可疑的位置就可以解谜。现在公布的资料显示，本作目前出现的操作都是只用单一的手柄就可以了。





←游戏的目的虽然是探险，但险境的设计却显得特别搞笑。

游戏风格清新 解谜要素新颖



道具极其丰富 Wii模拟机能展现

游戏中有很多需要用手柄模拟道具的地方，例如电锯和笛子等等。这些都是展现Wii模拟真实的大好机会，当你在玩这部分情节时，你肯定会被Wii的创造性所吸引。

游戏的基本操作非常简单，因为是指定目标移动的方式，所以连十字键和摇杆的使用都免了。



万能手柄变身吧！





一切都自己动手 冒险亲身体验

↑玩家亲自发现宝藏的确是令人兴奋的事情，但可惜这只是一场游戏，空欢喜而已。

游戏制作人访谈之一——简单探讨《宝岛Z》的解谜冒险

近日，《宝岛Z》的制作人竹下博信和佐佐木荣一郎在接受采访时，对该作的解谜部分进行了简单的介绍。

——这个游戏的要点和值得关注的地方是什么？

竹下■本作是基本上只能用Wii的手柄进行解谜的冒险游戏。但是如何使用这个手柄还是请大家自己考虑，进而去发现其中乐趣吧。可以说这是一个考验大家想象力的游戏。

——所谓的“发现”是怎样的呢？

竹下■简单地说，就是如何用Wii的手柄来使用道具。比如横握手柄就可以使用笛子等道具，可以自由自在地进行推、拉、拽等动作来进行游戏。按键和手柄本身的使用方法也是很重要的。

——解谜部分您是如何进行设计的呢？

竹下■这都是设计者们自己的想法。什么关卡用什么样的方式操作等等，都是由数名设计者开发的。他们分别负责各自的关卡，所以大家可以在不同的关卡中看到不同的内容。在制作中还经常有制作人想尽手玩到另一位制作人设计的关卡这种情况（笑）。

——高难度的解谜部分有很多吧。

竹下■至于这一点，我们想设计出能够激起玩家兴趣的东西，而不是单纯追求难度。

——有没有让人觉得解不开的难题呢？

竹下■如果大多数人都说“解不开”的话就没有意思了。我们在这点上准备了很多，当玩家知道正确答案后，会想“原来是这样，我想错了”，我觉得这么做会比较有意思。

——在制作解谜部分时还有什么要注意的吗？

佐佐木■解谜的游戏需要注意两点，一是如何诱导玩家的思考，我们需要让玩家先对一件事物感兴趣，然后让玩家自己发挥想象，这样才能给他们成就感。所以我们不只是在道具上做文章，视角、音乐的配合也是很重要的。第二就是无论多么难的谜题，只要用心就能解开，在游戏中遇到的问题只要用心考虑，抓住其中的因果关系就可以解开谜题。不过在设计中如果太过细致，谜题就会变得非常简单，所以难易度的调整真的是非常难。

这是一个为了追求冒险、浪漫与一掷千金的疯狂世界。海盗们来到了一个从未踏入过的神秘境地，于是开始了一场在迷之巨大洞窟等地的冒险。在这个世界中有一个所有海盗都向往的传说之岛，这个岛的名字就叫“宝岛”，听名字就像是一个充满了神奇色彩的岛屿。原来在遥远的古代，“巴鲁巴罗斯”夺取了世界的财宝，并把所有财宝都藏到了这个岛上。这对于贪财的人来说简直就是莫大的吸引力。在好奇心与冒险心的驱使下，海盗们没有理由不去寻找这个岛上隐藏的东西。主人公“扎克”也是其中的一分子，但只是见习海盗。扎克在最初的寻宝中遇到了一个不可思议的会说话的骷髅。这个骷髅自称是“巴鲁巴罗斯”，他对扎克说：“我会指引你去宝岛，但是你要为我解开身上的诅咒，让我回复本来的面貌。”于是，见习海盗扎克开始了他那惊心动魄、悲喜交加的冒险人生。



活用手中道具 在宝岛所向披靡

通过对制作人的采访，我们了解到似乎玩家在游戏过程中，一定要想尽一切办法利用手边的道具。可能是为了保持神秘感，制作人并没有介绍道具的具体操作方式，但只有正确使用才可以开辟出新的道路，失败了就会Game Over。在这种紧张感中，你能找到宝藏吗？一切都由你的“灵感”来决定。



←这么奇怪的建筑，里面一定隐藏了不少秘密。

在宝岛上的探索冒险!

游戏制作人访谈之二

——游戏中的各个关卡设计一定非常花费心思吧？

竹下■图画是由公司内优秀的设计团队负责的，我们集合了强大的班底，就像动作电影一样。

——您希望玩家们如何玩这个游戏？

佐佐木■我们希望玩家们可以和我们准备的谜题一决高下。可以自己挑战，也可以和同伴一起挑战。希望大家可以在无提示的条件下通关，也可以无视我们制作的提示系统。这种无提示通关的挑战，你行不行呢？



↑这些道具从外形看很难知道是干嘛的。

无提示通关 挑战新高度

听了佐佐木的话，大家肯定要不服气了。再难的谜题也都是人设计的，哪里有解不开的道理。看来制作人要用激将法来推广这个游戏产品了。



解谜魅力大开发





↑把树锯断就可以通过悬崖了。



老故事有新表现 原创魅力难挡

扮演海盗在岛屿上探宝的故事实在是有一点俗了，不过作为原创游戏，而且是登陆在Wii上面的作品，这个游戏的创造性还是值得大家期待的。终归原创作品会给人更多的想象空间。

支持Wii，支持原创 竹下先生给读者的话

本作的监制竹下博信先生在采访的最后，向广大玩家阐述了对这款游戏的看法。他说：“《宝岛Z》正在锐意制作当中。使用Wii的手柄来解开各种各样的谜题，有丰富多彩的任务以及充满魅力的角色期待您的评判。这款游戏可以充分挑战您的想象力，带给您前所未有的新感觉。本作现在处于开发中期，希望各位玩家支持我们，支持原创游戏。”



←把手柄当笛子吹，不知道握起来的手感是不是很好。



↑看到可疑的东西后一定要想想它会有什么用处。



→神秘大门的背后，一个更为艰难的旅程在等着你。

世界宝藏遭到邪恶诅咒 见习海盗只身涉险 世外宝岛的秘密即将揭开



守护者之间的战斗还没有结束，现在又有追加了新要素的《梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望》即将和您见面了。本作将在PS2、Xbox360、PC上发售，追加了很多丰富的内容，还包括与各地玩家一起游戏的网络模式。□文/小沛

PHANTASY STAR UNIVERSE

ファンタシースターユニバース

イルミナスの野望



PS2	本刊译名:梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望			
	SEGA	未定	2007年预定	CERO 審査予定
网络角色扮演	DVD-ROM	版本	1人	容量未定

百年的和平 一朝梦醒

在梦幻的星球上为和平而战



标准正统续作 强化网络新剧情

《梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望》是以古拉伊鲁太阳系为背景的网络角色扮演游戏，里面有四大种族，他们生活在三颗行星上面。在故事模式中，说的是加入"行星警卫组织"的青年伊塞恩通过战斗和各种任务，一点一点成长的故事。当然，本作的网络模式更为出色。在网络模式中，玩家可以控制自己创造出来的人物，与各地的玩家一起进行冒险。现在这款游戏的前作仍然在运营当中，玩家还可以下载新的内容，包括游戏结束三个月后的新内容，其线上和线下之间有许多密切的联系。

更华丽的战斗 新武器缤纷登场

本作中包含了前作的二十三种武器系统，并继续追加了很多新要素。例如光波鞭系的"比西"，这是由光子构成的棍棒，可以轻松攻击附近的所有敌人。飞刃剑系的"希凯恩"是挥动光刃攻击敌人的中距离武器，比较依赖玩家的操作水平。还有魔导系的"佩吉"，为左手装备，攻击与魔法相似。以上是本作中新加入的武器，另外前作拥有的武器系统中，也有大量新的种类追加，目前已知的就有8种，大家是不是已经迫不及待地想要拥有它们了呢？

一属于片手剑系的"骑士之剑"，其刀刃的外形非常朴素，拿在手中似乎不容易引人注目，但威力却不容小视。





前作的人气装备 本作再度眩目登场

浩瀚宇宙

新加入的公众场所

本作在网络模式中，让玩家能够休息集合的场所变得更加丰富了。不只是场景绘制更加精美，同时更能体现个性，还增加了古拉伊鲁太阳系的标志性场所。例如“神社”，位置在第二行星新泰兹上，是古拉伊鲁教大本营的所在地，据说这里在新年的时候也会举办特殊的庆祝活动。“海岸”建在拥有清澈海水的第一行星上，喜欢游泳的话，一定要来这里呀。另外，这里还有“赌场”，就建在第三行星莫多夫之上。可以看到众多的老虎机和轮盘，运气好不好，就看你的手气如何了。





↑神社的外观非常雄伟，给人一种庄严肃穆的感觉。在这里面举行的庆典活动也一定很有神秘感吧。



←海岸的设计并不是非常传统的蓝天碧海，而是融入了很多游戏中的特有风格。

风格更独特 突出个性的场所

全新的守护者房间

给每一名守护者分配房间，玩家在游戏中便可以享受更自由的乐趣。本作的个人房间都是固定的，玩家可以自行设计房内的摆设。本次游戏中出现了既可以使用又能够娱乐的家具，玩家通过搭配可以让自己的房间变得更有个性！



↑房间面积不算小，玩家自己努力布置吧。

提供更多自由空间 创造个性化生存环境

新的光子攻击方式

“光子攻击”（简称PA）也就是依靠消耗PP（光子点数）来发动，可以对敌人造成强力伤害的必杀技。本作中，这类的必杀技种类也大量增加，令战斗的过程更加眩目华丽。特别是打击系武器的光子攻击，其挥舞的动作看起来真是潇洒极了！本作中新增的有双钢爪系的“丘爱兹心”，这是从空中攻击敌人的招式。还有双手剑系的“库莱斯哈利凯恩”是强力的突进技能。



↑光子攻击并不能够经常使用，但威力强劲，是克制强敌的利器。

新的野外冒险场地

作为冒险的场地，也就是战斗场所，续作中自然也得到大幅增加。这次官方先公开了其中的一部分，该场景位于前作中的拉古奥鲁行星上，也就是前作作为科研城市而繁荣的罗杰若姆城，不过在本作中却以战场的形式出现。到底发生了些什么事情呢？这个谜底估计要等玩家们自己探索之后才能找出答案了。



←变成废墟之后，罗杰若姆城反而更能吸引人们去探索了。

新的敌方怪物角色

既然追加了新的冒险场地，那么理所当然也要加入新的怪物。当然也并不是所有的怪物都是新品种，有很多都是把前作中的怪物改变成适应本作场景的风格，并再次出场的。例如拿着锋利短剑的“玻璃阿塞西恩”就是前作洞窟场地中的劲敌，实力当然还是没得说。至于全新的怪物，本次官方并没有公布。



←这几个可爱的小家伙在前作中就有登场，但能力是不是变了？

全新的SUV武器

SUV武器是只有四大种族才可以使用的必杀技，本作也增加到了6种。积攒战斗时SUV武器使用的时机，可以轻松对付野外的敌人。





↑本作的攻击方式实在太多了，各种必杀技的效果也需要玩家熟记。

←多人攻击的必杀技在对付成群的敌人时非常管用，可惜威力也略微削弱。

Online testing

继承前作中的优秀网络战斗平台 新作测试活动已于PC上展开

为了保证游戏的质量，世嘉决定在PC上先进行游戏的测试活动。本次测试活动从2007年春季开始。拥有PS2版前作的玩家也可以按照世嘉的规定，利用电脑参加该活动。参加条件如下：登录相关网站，并使用PSU ID和游戏KEY；同意网络测试的具体规定；没有卡蒂安兹执照也可以参加。此外，世嘉还公布了相关的网络游戏测试注意事项：把试用版光盘资料安装到PC中，这样才可以创造人物。新人物统一都是从一级开始；试用版根据场合的不同，游戏内容也会发生变化；因为是开发中的游戏软件和服务器，所以可能发生预期外的停机或者维护；游戏公测结束之后，游戏资料将全部删除。



当中一颗璀璨的梦幻之星







《王国之心》系列是拥有百万销量的PS2平台的原创作品，在日本和海外都有很高的人气。2代发售当日即突破50万，超过初代作品一倍的销量。这回的《王国之心2 最终混合版》集中了Square Enix开发团体这些年的心血，身为系列爱好者的玩家们不可错过！

PS2	本刊译名：王国之心2 最终混合版+				CERO A
	Square Enix	7980日元	2007年3月29日		
角色扮演	DVD-ROM×2	日版A	1人	107KB/53KB	

名作重制最终混合全新姿态闪亮登场 纵横天下漫游童话世界寻找王国之心

在《王国之心2 最终混合版+》推出之前，这个系列历代各版本作品的累计销量已经在全球突破了1000万。根据从原Square时代流传下来的惯例，2代在美版发售之后，英语发音的《最终混合版》返销日本国内是一件理所当然的事情。不过这一次Square Enix体现了更大的诚意，那就是这套游戏软件的Disc2——完全重新制作的《王国之心 记忆之链》。至此，从《王国之心》1代到现在，围绕着"无心"与"王国之心"的世界观描写的故事终于告一段落。1代、《记忆之链》和2代的剧情贯穿在一起，主题就是一个"心"字。

在进入PS2时代之后，原Square虽然奉行系列大作当家的路线，但是并没有只停止在制作以前系列续作的地步。在2002年，原Square携手Disney，以其经典动画名作中著名的人物和故事为蓝本，配合原创的角色和剧情，制作了《王国之心》这个游戏。当时玩家们对两大名厂的这一合作颇为惊诧，虽然以前Disney也推出过不少动画改编的游戏，但是大部分作品都是给欧美厂家制作的，水平参差不齐，在销量方面也只是随着动画的推出顺风发发小财而已。真正能够记载于业界历史上的优秀作品如同凤毛麟角，如MD的《阿拉丁》等游戏，至今仍然被许多玩家称道。到了PS2时代，Square希望在这台主机上制作一个能够成为新的经典的游戏系列，在进行游戏概念设计的时候，Square想到了载誉全球70年的Disney，并且成功地确定了该游戏的制作：虽然游戏的主角是Square的原创人物，但是Disney的人物各个故事在游戏占据的地位无可替代。玩家们在重温这些熟悉故事的时候，也体验到一种新的感觉——作为游戏的主角，和这些曾经活跃在银幕上的明星们一起冒险。

米老鼠在游戏中成了Disney王国的国王，为了阻止魔女玛利非森特和安塞姆（伪）的阴谋，保护王国免受无心的侵害，而将封印无心的钥匙授予了心地坚强的人。这个人就是我们故事的主人公——阳光少年索拉。他与利库、凯丽的名字：Sora、Riku和Kairi在日语里分别表示天空、陆地和海洋，游戏的风格也和这三个人的名字一样，清新而明快。毕竟这是一部与Disney共同开发的游戏嘛。

由于"无心"的泛滥，原本处于各个平行空间的世界（包括Disney世界和原创的世界）都联系在一起了。因此索拉和他的伙伴们才能够与各个故事的主人公们在不同的世界相遇。他们的共同目的，就是对抗侵入各个世界的无心军团，将希望的光和心灵带给各个世界。正是带着这种信念，米老鼠国王和摆脱伪安塞姆控制的利库才在1代的最后将自己封闭在黑暗的世界里，而索拉和他的伙伴们才能够继续在未知的遗忘城堡中探索，寻找过去的记忆。罗克萨斯能够脱离13机关，在虚拟的黄昏小镇中寻找自己的真实……光与心的存在，是世界得以延续的希望；人心虽然时刻会被黑暗笼罩，但是黑暗并不能征服整个世界。因为自从宇宙中有光诞生的那一刻起，光与希望就打破了黑暗的沉寂，成为万物的起源。就像每一个Disney的童话故事一样，《王国之心》的剧情简单而纯朴，在当今的游戏世界充斥了太多年阴沉晦涩血腥暴力的东西之后，能够玩到这样一部游戏，许多人也从索拉的背影中隐约看到了过去那个纯真的自己，这份感动是很难用文字来形容的。

《王国之心》是在PS2时代树立起来的一个游戏品牌，与无双系列、《恶魔猎人》、《战神》等同在PS2上取得成功的作品一样，以自己的品质得到了众人的认可。从商业角度上来说，Square在以FF系列取得世界范围的关注之后，立即与全球知名的Disney合作开发游戏，这本身就是一个很有长远眼光的运作。而游戏的设计与制作人员的认真态度使游戏的品质得到了保证，不但在画面和音乐上保持了高品质，在游戏操作与故事内容方面也称得上是无愧于Square与Disney这两道金字招牌。品牌+品质+人气=成功作品，这个定律在大部分时间都是有效的。《王国之心》在获得了成功之后，很快就宣布在GBA上制作衔接1代与2代之间故事的《记忆之链》。由于GBA在世界的普及程度相当高，而GBA的玩家群中青少年占很大比例，所以《记忆之链》的成功是必然的。与正统系列不同，《记忆之链》采用了比较特殊的卡片战斗的方式，使玩家们觉得比较新鲜。因为《记忆之链》的故事正好把2代作品连在一起，所以对许多王国迷来说，这一作是非玩不可的。就这样，从1代到《记忆之链》再到2代，《王国之心》吸引了无数玩家的目光，系列累计的千万销量使索拉、利库成为游戏世界新的明星。早在这个《最终混合版》推出之前，这个系列已经收获了很多名声了。

当然了，这个游戏还是有一些遗憾之处的。如《记忆之链》里剧情部分语音太少，许多剧情动画都是用对话框一带而过，还有就是3D化之后的视角问题。但是游戏在操作上比2D版已经进步了很多，至少键位不需要组合才能抽取卡片了。应该说这次《记忆之链》的重新制作是比较受欢迎的。整个游戏重新进行3D制作，画面和音乐得到极大提升，穿插语音的过场动画，以及新加的一些剧情和隐藏要素等等。所以《记忆之链》不再是一部冷饭作品，它在PS2上的推出标志着《王国之心》系列故事的系列化已经圆满地告一段落，新接触这个游戏的玩家可以按照1代→1代最终混合版→《记忆之链》→2代→2代最终混合版的顺序，彻底体会这个游戏。总的来说，玩这个游戏就像看一部非常壮大的Disney动画片一样，而且自己是故事的主角，真是太有成就感了。因此，无论是刚接触这个系列的人还是已经熟悉《王国之心》的老玩家都值得好好地玩一玩。

A



【点评人/北斗】《王国之心》的最终混合版是这个系列的一道例菜了。还原英语语音使玩家们看到了更多的迪斯尼要素，毕竟米老鼠唐老鸭除了当年CCTV的配音之外，还是英语最能体现他们的性格。只是这样一来索拉他们的声音就听不习惯了……矛盾啊。不过其他方面做得还是蛮不错的。尤其是COM里的BOSS们在这一作里也可以与之对决，满足了以前只玩2代的玩家们见不到13机关全体成员的遗憾。COM的重制也是众望所归，这样一来就可以在PS2上玩到全系列的作品了。不知道3代会是什么样子的，估计要猜出个端倪的话还得等好长时间。

A



【点评人/荐菜】《王国之心》的操作虽然以动作为主，但是基本上还是可以归于RPG类游戏的范围之列。本作的故事性很强，在游戏的过程中就像在欣赏Disney的动画片一样，这次有英文的感觉很不错。从操作上来说，攻击判定和躲避的动作都做得比较到位，在Square Enix的作品里算是不错的了（比前阵子那个判定不知所云的圣剑4是强多了），COM重新制作之后，场景变成3D的了，探索的难度增加，但是战斗依旧是卡片方式，操作也比GBA版要方便一些。至于其他方面，只能说是中规中矩而已。毕竟这个版本的游戏基本上还是以重制冷饭为主。

B



【点评人/龙马】《王国之心》作为PS2上诞生的百万级优秀游戏，每出一代就又会推出所谓的最终混合版，这个传统从FF7的时代就已经是这么做了，所以推出个什么什么版并不值得人惊奇。这一次又按照惯例追加了一些完整版的剧情和动画，以及有隐藏的内容。值得一提的是第二张盘，也就是COM的重制版，在完全重新制作之后，看上去和1、2两代平衡多了。另外COM的操作也得到了改进，玩家们选卡片的时候更加方便了。除此之外唯一遗憾的地方就是语音太少。另外第一张盘如果能够做成D9的话，就可以把日语加进去了，这样会更好。

A

建议玩家们按照1代——《记忆之链》——2代的顺序，将整个《王国之心》的故事重温一遍。

点评人 雪飞





FRONT MISSION 1St

フロントミッション　ザ・ファースト

前线任务是史艾厂出品的著名游戏作品，在超任主机上首发的这款战略角色扮演类型让玩家眼前一亮，让玩家们知道自己喜爱的厂商不但可以制作出精美华丽的角色扮演游戏，也一样能够制作出一款充满战略性需要玩家认真思考的战略角色扮演游戏。从此前线任务系列作品在PS系主机上辉煌成长，而这次的本作则是前线任务一代作品的复刻作品。

NDS	本刊译名：前线任务			CERO B
	SQUARE-ENIX	3990日元	2007年3月22日	
战略角色扮演	卡带	日版	1人	128Mb

风云再起战争历史再度重返原点 两度复刻前线任务一代回归天堂

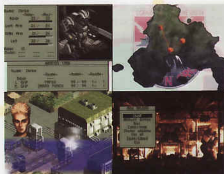
近年NDS作品大盛，无数优秀作品纷纷登陆这台神奇掌机，前一阵的《勇者斗恶龙九》登陆DS更是在玩家中掀起了轩然大波，而前线任务系列也是史艾旗下的知名系列之一，这次复刻到DS主机上，让玩家开始揣测玩家的真实动机。本款作品最初登陆的超任主机后，曾经大展异彩，并且为厂商创下了一个新的系列，是一个全新的起点，是成功作品的开始。厂商在PS盛行的时代也曾将本作复刻到PS主机上，并且在PS系主机扎根发芽，使前线任务成为一个知名系列。但是现在已经时隔多年，业界也在不断进步，玩家的游戏水平比那个年代大大提高，因此本作是否可以成功还是未知之谜。近年来，业界似乎在流行复刻，史艾更是众多厂商的代表，最终幻想系列复刻作不断，虽然这些复刻的作品都非常诚恳，加入了大量新要素，但还是让玩家产生“骗钱”的怀疑。因此这次的本作也让不少玩家产生怀疑，认为本作也是厂商的捞钱工具。不过虽然喜欢战略游戏的玩家不少，但是本作的号召力远远赶不上最终幻想等系列的作品，厂商如果想要挣一笔，复刻那些作品应该更为合适。因此个人认为厂商选择本作复刻的目的也许意在宣传本系列作品，登陆在人气热销主机上，可以让那些新玩家接触的本系列作品，让那些老玩家能够重圆旧梦，新玩家能够认识一下当年的风云之作，为这一系列吸引更多的玩家，如果本作销量让厂家满意，甚至会让系列新作也登陆掌机。因此可以认为本款作品是一款试探性作品，用来试探玩家的反应并揣摩玩家的心意，也许会成为这一系列重返任天堂怀抱的先锋队员……

虽然本款作品是复刻作品，但是制作却并不马虎，游戏画面尽管算不上完美，整体画面比较昏暗，但是却也可以让玩家满意，以为这毕竟是掌机上的作品，NDS主机更不是以华美画面征服玩家的主机。传统的战略游戏对画面要求也并不严格，但喜欢战略游戏的玩家会更为注重游戏的战略性，因此本款作品复刻到DS主机上应该说是一个很正确的选择。

因为是复刻之作，与PS主机原作比较本作基本没什么改动，游戏的操作也没有什么变化。但是在DS主机上进行本作战斗时，会觉得有些不适应的感觉，似乎各个机体都不能按玩家的想法迅速移动到目的地，产生这一原因的也许是起指示作用的小箭头，它会误导玩家的判断，使玩家产生混乱感觉。而且本作并没有利用到NDS主机的双屏，上屏幕在战斗中只显示战斗画面，没能完全发挥出自己的作用。虽然使用触摸笔玩家便可以进行绝大部分操作，但是却感觉并不顺手，因此大部分玩家还是会选择传统游戏方式。

本款作品分为USN和OCU两篇，每篇需要游戏的时间都不算太长，每场战斗需要的时间也并是很长，非常适合玩家短时间游戏，这样的作品也非常适合掌机，让玩家抓紧一切零碎时间享受游戏。因为游戏分为两篇，玩家可以从两个方面来了解游戏讲述的故事，可以从两个角度看待战争，这样的设计即避免了玩家长时间进行一款游戏产生疲劳感，也可以更好地交代整个游戏的剧情，可以说是这款作品的亮点之一。本作的制作非常认真，从游戏操作到隐藏要素，厂商制作的画面惧到，并且两个剧本的隐藏物品完全不同，在游戏的一周目通关后，玩家还可以进行难度选择重新游戏，随着玩家的通关次数不同，追加的难度也不同，最高可以达到十倍。这样的设计显然对一般的玩家没有什么吸引力，但是却同时满足那些本作狂热FANS和战略狂人的需求。一般的战略游戏玩家打穿一次之后，二周目游戏时玩家可以继承以前的装备和经验，因此二周目的战斗几乎没有什么难度，再加上战略游戏需要的时间较长，因此大部分玩家都会在一周目之后立即放下本款作品。而本作的难度选择系统却使游戏的各周目都有难度，可以让玩家长时间进行挑战。眼下流行的机战W也采用类似的系统，玩家在多周目游戏时同样可以选择敌人机体改造段数来增加难度。

本系列作品的战斗特色十足，玩家的机体分为身体、胳臂和脚三部分，机体的身体部分体力为零时，则战斗不能；胳臂体力为零时，机体则成为废柴，在修复前只能站在战场充当肉盾牌；脚部体力为零则移动不能，只能站在原地静候敌人的攻击。因此在战斗中玩家要考虑到更多的因素，随时注意三个部分的体力。因为各种武器都有攻击针对性，玩家进入战斗后的武器选择也需要玩家认真思考。



在DS主机的本款作品上，还追加了新的地图和事件，并且追加了新的武器，前线任务5当中的角色也登场表演，充分展示了厂商的制作诚意，使这款复刻两次的作品依然充满新意。

B



【点评人/小沛】对于复刻作品，除了加入大量全新要素，或者是像《最终幻想3》那样连画面都全部加强的游戏之外，是很难让我提起兴趣的。终归很早以前就玩过的游戏，现在再复刻一遍，难免给人一种骗钱的嫌疑。幸亏本作不是纯粹的炒冷饭作品，除了收录原作的全部剧情，并保留了1代的操作、系统等优良品质之外，其新加入的机体、新角色以及双屏操控的全新方式都会令人忘记这是一个复刻作品。另外其画面也有不小幅度的提升，再加上本作支持Wifi对战，更令游戏充满了挑战的乐趣。本作如今已经算是第二次复刻了，但相较于前一次PS的复刻，本作的制作诚意明显要强很多。

B



【点评人/猴子】这部作品是10多年前的系列初代又一次复刻制作的（之所以要说“又”，因为PS已经复刻过一次了）。作为“前线任务”这个系列的原点作品，本作的世界观和机体设定在当时看来比较有特色，战斗中机器部件损伤的创意更接近真实。这种近未来世界的战争策略游戏做成战棋比较突出一些，不过经过几代的磨练之后，玩家们对这个系列已经很熟悉了。再接触第一代的时候，新玩家也许觉得不太适应。游戏的画面虽然没有超越PS版，但是比SFC版已经好很多了。另外触笔的操作方式也比较适合DS这台主机。总的来说，这个作品还是值得玩一下的。

B



【点评人/风林】如果照这么复刻下去的话，那真是要没完没了了。既然是SFC时代的游戏，《前线任务》的销量倒也蛮对得起SE了——1万套，不过还是很佩服这些愿意掏钱购买的1万玩家。作为曾经经典的战略游戏，能够静下心来体验的人恐怕不多，而且以SFC水准的表现度，放在NDS平台也够不上标准，加上NDS的屏幕较小，游戏的效果不堪入目。既然是正统的SLG，NDS的特色在本作中也很难有的发挥，尽管游戏加入了不少全新要素，但对于玩过原作的玩家来说，吸引力不大，多人对战也缺乏足够的乐趣，较慢的战斗节奏已经无法适应如今玩家的需求。

C

机体尽量多安装那些对胳臂攻击高的武器，快速废掉敌人的胳臂武器，在战斗中让敌人的机体不能发挥出自己的威力。

点评人 猴子







PS2	本刊译名：星际游侠 导演剪辑版			CERO A
	LEVEL-5	6800日元	2007年3月8日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	109KB

遨游星际航行在银河的彼岸 少年游侠展开冒险的新旅程

本游戏是由曾经推出《暗云》（Dark Cloud）、《暗黑编年史》（Dark Chronicle）与《勇者斗恶龙8》（Dragon Quest VIII）等游戏开发的LEVEL-5知名游戏制作人兼公司社长的日野晃博统筹制作，2003年时首度以“NEXT RPG”之名于公司官网上公布印象插画，开发至今已历两年半，是款足以与《FF》、《DQ》等作品匹敌的大规模制作。游戏以混合科幻与奇幻风格的设定所构成，故事叙述一个星际航行繁盛的宇宙，出身沙漠星球的17岁少年主角杰斯塔·罗格（Jester Rogue），一直梦想着能上太空到宇宙旅行，某日在因缘际会之下被宇宙海盗德鲁根盖亚所收编，并与他17岁的女儿琪莎拉（Kisarah）一同展开横跨银河各星球的冒险。游戏画面以LEVEL-5所擅长的卡通渲染风格的3D绘图来呈现，并有着广大多样化的场景，跨越星际的各星球冒险舞台有着各自的生态、环境与文化。战斗则是采用实时动作的方式来进行，并采用让玩家感受不到任何因读取而造成游戏中断停滞的无缝（Seamless）读取技术，所有的移动与场景变换都能平顺地进行。游戏的男女主角则各自请到了日本知名的新生代演员玉木宏与上户彩担任配音。



LEVEL-5从1998年开始为其它公司代工制作游戏，当时还只是负责编程、美工等工作。从2001年开始，LEVEL-5为SCE制作了动作RPG《暗云》，在海外销量突破100万，随后的《暗黑编年史》采用的卡通渲染技术更使Square-Enix下定决心，将制作DQ8的重任委托给LEVEL-5。该公司集结了多年的心血，酝酿出这部完全新作的RPG游戏《星际游侠》。本作以美丽浩瀚的大宇宙为舞台，气势波澜壮阔，故事生动感人。玩家们在品味剧情之余，更需要灵巧运用脑力创作新武器、道具等，且沉迷于其千变万化中。无论战斗、移动、系统、事件，RPG游戏的种种形成要素皆寻求突破，并完全无缝无间断地展开，堪称实现了真正的体验世界，谁都未曾见过的独自世界。

《星际游侠》世界朝向的目标乃是“冒险与真实的融合”。因为能以压倒性的独创魄力将玩家确实吸入世界中的游戏，其实至今仍寥寥可数，然而借助动画笔触的着色技术以及高密度之背景等最尖端技术，开发小组彷佛很轻易，却又很卓越地实现了这项理想。更高阶的新3D引擎，足以表现比《暗黑编年史》更美丽三倍以上的图像，并有更快的读取速度。同时，在替角色们注入生命的配音选角作业也是丝毫没有妥协的成分，为努力创造这个世界，LEVEL-5集合了玉木宏、上户彩等日本新生代一流演员与井上喜久子、山寺宏一等知名配音员，以深化玩家的听觉享受。

虽然这个游戏拥有非常丰富且精致的斩杀、打击、飞跃与远距离攻击等动作，但其操作系统其实一点都不复杂或难懂，所有的战斗行动皆可透过简单的按键动作华丽地实现。玩家只需要配合时机（而且这个时机似乎也不难掌握），按一个按键，那么，游戏里的男主角便会挥舞手中的剑，以炽热的火焰攻向彪悍的怪物。随处穿插的强力必杀技、与伙伴合力的连续技等特殊场景亦让玩家在其中的每一刻都总是尽尝实时战斗的紧张感与临场感。本游戏更独特的一项特长是，自己没有操作的角色亦具备个别独自的思考能力，能边思考战局边移动、迎战。无论战斗或是移动时，都不断反应的角色群甚至能配合战况，提案使用某些技巧或是道具，以夺取优势。玩家则可从中感受到“与活生生的伙伴一同冒险”的滋味。

存在于本作品中的广大银河，自主角眼前由近向远扩展的所有景色，不管是街道、村镇、道路、自然景观、建筑物，或是远方的瀑布或岩石，只要是眼睛所见之物，即皆非单纯的背景，并全都是您能爬上或闯入的有形物。此外，如此奢华的环境还并未拖累游戏的节奏，RPG游戏最常令人诟病的，次数过多且时间过长的读取动作已都被神奇地遭到驱逐，玩家可不受干扰且不需等待地一直爽快冒险。当然了，它还有很多让玩家陷入狂热的要素，这包括了沿袭自《暗黑编年史》而进化诞生的工厂系统、新武器合成系统、道具创造买卖系统等，个个皆是特色鲜明且足令玩过的人大感妙趣横生。

“导演剪辑版”针对初版的一些问题，对游戏进行了修正。具体表现如下：取消了传送装置的CHARGE标志，玩家在游戏中非战斗的任何时候都可以很容易地回复HP和AP；杰斯塔脸上的纹章图案发生变化；SHOP中的商品和以前有明显的不同，游戏的难度降低；战斗的时候不用打开MENU也可以变更装备；增加12种新的普通敌人和2个新BOSS；角色的能力（**アビリティ**）追加，新服装追加；武器增加到大约100种。防具也有追加；升级所需要的经验值变化；宝箱的位置和里面的道具发生变化；增加了新的地图：“水**の**惑星**アリスティア**”；行走遇敌率下降；**ライブトーク**追加了1000句；惑星之间移动不再需要1分钟的时间；部分台词的削除和追加。这些变化是针对原作一些不尽人意的地方进行的改善，使这个游戏更加平易近人，更适合初心者娱乐。经过这样的调整，新的《星际游侠》已经值得大家再玩一次了。尤其是没接触过这个游戏的玩友们。

A



【点评人/北斗】LEVEL-5为SCE制作了3部动作RPG游戏，《星际游侠》是制作时间最长、技术最成熟的一部作品。经过这次改良，本游戏更适合刚接触这个游戏的玩家游戏了。从游戏制作方面看，读盘速度得到了改进，玩家不再需要等待1分钟才进入大地图，种种细节的变更使这个游戏显得成熟了。游戏的系统和基本操作都比较容易掌握，无论以前有没有玩过这个游戏的玩家都可以轻松上手。作为PS2上原创的动作角色扮演游戏，本作适合喜欢动作要素的RPG玩家，在PS2后期，真正意义上的大作已经不多的时候，这个游戏值得好好玩一玩。





【点评人/荇菜】《星际游侠》的动作要素是这个游戏的亮点。LEVEL-5一直擅长制作动作RPG，所以这个游戏的操作手感在当前众多A·RPG里属于很优秀的。无缝读盘的设计使玩家们在游戏中不会感觉到Loading的时间，所以游戏的流畅度是很好的。除此之外，整个游戏的平衡度算是同类型里很不错的了。游戏中最难的地方是错综复杂的迷宫，很多地方需要玩家们转上几个小时才能通过，这样就容易让一些耐性不够的玩家们厌烦。导演剪辑版在这方面似乎没有做什么大的调整，新追加的地图还是比较有诚意的，至少增加了新的游戏空间。





【点评人/龙马】这个游戏已经推出一年了，现在再推出“导演剪辑版”，除了继续赚钱之外，另外一个目的是对过去作品的改进。游戏里修正了一些不太合理的地方，总体来说是为了照顾轻度玩家，让他们能够比较轻松地游戏。游戏的剧情方面和以前没有太大区别，主要追加了新的服装、场景、敌人，宝箱的位置和内容也进行了调整，以前玩过本作的玩家不能根据经验照搬攻略打下去，必须要重新打一遍才行，这样一来就需要重新面对复杂的迷宫地图，未免显得有点烦了。所以这个游戏基本上还是推荐新玩家来玩，以前玩过的人需要多点耐心。



游戏中的Live Talk台词追加了1000多句，估计不喜欢“自言自语”的玩家们对这个不会很关心。

点评人 荇菜





無双 OROCHI

PS2	本刊译名：大蛇无双			CERO B
	KOEI	7140日元	2007.3.21	
动作	DVD-ROM	日版	1-2人	230KB

超越时间和空间的究极绚丽对决 无双系列最为灿烂的总结性篇章

毋庸置疑，“无双”是PS2时代以来最热门的游戏系列之一，但同时也是这两年被骂得最多的系列之一。热门是因为它确实比较好玩，被骂则是由于“量产”。平心而论，“无双”系列虽然推出频繁，但每一代也并非毫无新意，例如《真・三国无双3》的属性攻击系统进化、4代的Evolution攻击、《战国无双2》的个性化连击系统、帝国系列的据点系统，以及花样翻新的各种游戏模式等等，都算得上是游戏中的亮点。但问题在于，仅仅这些细节方面的改动，并不足以支撑起一部新作。而光荣却心安理得地把这些似曾相识的作品都贴上7140日元的标签拿出来卖，就免不了背上“骗钱”的骂名了。《大蛇无双》的“骗钱指数”之高，用不着我多说。相隔1300年时空的两拨武将，被光荣生拉硬拽到了一起，连中国传统相声中的“关公战秦琼”也只能甘拜下风。当然，对于一个游戏来说，我们没有必要太较真，但如此赤裸裸地利用两个游戏中角色人气的手法，却可以说是无聊，甚至有些混蛋了。本作选择在PS2平台上推出，更加证明了光荣只不过是想借着这台黄昏主机的余温捞上最后一笔。现成的引擎，现成的人物建模，甚至连隐藏服装都懒得去设计——的确可以说是省事到家了。

但你又不得不承认，在游戏系统的成熟程度上，《大蛇无双》比起以前的作品来还是有一定的进步。虽然很难说本作有什么革命性的变化，但确实可以看出光荣总结了以前的制作经验，并且接受了玩家的反馈意见，在“三国”、“战国”各代的基础上加以一定的调整，最终形成了《大蛇无双》中这种比较简明而又相对合理的系统。

武器系统的改变是一个比较典型的例子。《真・三国无双2》在一定程度上可以说是“武器决定论”，游戏中的Lv4武器（以及后来“猛将传”中的Lv5武器）属性是固定的，而每把武器上附加什么数值由制作者设定，玩家只能被动接受。如果某个武将不幸分到了一把垃圾武器，那便只能自认倒霉——比如刘备的“废柴神龙剑”。而像周瑜、曹操之类武器上附加高攻击力、高无双增加量或者斩属性的武将，则成为神一般的存在。为了消除这样的不平等，在《真・三国无双3》中，光荣抹煞了武器的差异，不同武将的武器只有攻击力的细微差别，本身也不附带其它任何属性。但这样做的后果却又让玩家觉得颇为枯燥，所以在3代的猛将传中光荣又把“固定附加属性”这一设定捡了回来，并且在其后的大部分作品中沿用。在《战国无双・猛将传》和《三国无双4・猛将传》等作品中光荣引入了武器的锻造系统，允许玩家自行改造武器，但仍然存在着诸多限制，自由度并不高。《大蛇无双》则采取了一种并不复杂但称得上合理的方法：首先，每把武器具有固定的基本攻击力，玩家不能自行改变；其次，武器上可以附加的属性不再包括攻击力、防御力、体力等等这些基本数值，而只有各种特殊效果；最后，玩家可以通过武器融合的选项，把一把武器上的特殊效果“挪”到另外一把武器上去。在这样的系统下，武将的攻击力、防御力等数值是由自己的基本能力差异所决定，不会再出现张角凭借一把好武器而获得比马超更高的攻击力的现象。同时，玩家也可以通过不断的融合，最终打造出一把最适合自己的武器。

接下来要谈到的动作系统其实和武器系统相辅相成。在无双系列中评价一个角色的性能优劣，包括武器和招式两方面。例如《真・三国无双2》中的甘宁，普通招式乏善可陈，但靠着“火车头”无双和神兵霸海就能跻身一流武将的行列；又或者3代中的曹操，武器配上斩属性或者冰属性，加上C6的五连斩，就能杀人如切草。《大蛇无双》中既然武器可以自由打造，那么为了体现角色的个性差别，招式设计就更为重要。而玩家在打造自己的武器的时候，也必然要考虑到与角色的相性。例如擅长浮空攻击的角色，就要多多利用火属性，但冰属性、雷属性反而是拖累；以地面Charge技主打的角色，则可以配备神速、阳、冰、斩等等。这两点结合起来，使得《大蛇无双》比起以前的作品具有了更高的自由度，也显得更加平衡合理。新增的R1特殊攻击也是《大蛇无双》最大的特色之一。由于无双槽蓄积方式的改变，本作中玩家不可能再频繁地使用无双乱舞技，取而代之的就是R1技。所有的武将分为力、技、速三种类型，都有各不相同的R1技。相比无双乱舞，R1技并没有无敌时间，使用上更加具有技巧性。当然，R1技的性能差异也在一定程度上造成了武将之间的不平等，例如丰臣秀吉的R1技强得不像话，而甘宁的R1技则只能说是鸡肋而已。不过说到底，《大蛇无双》并非格斗游戏或者即时战略游戏，也不能过于苛求平衡性了。

当然，以上提到的只是游戏系统方面几个主要的变化，实际上《大蛇无双》还具有很多值得一提的优点。例如游戏的剧情颇为曲折（虽然整体剧情很扯淡，但细节方面还是表现得相当不错），游戏难度设置更有挑战性，音效也有不错的表现等等。不过“无双”系列的老玩家也会很明显地感觉到，本作中战场事件的丰富程度比起以往来要大大降低，收集要素也变得简单了不少，这大概就是此前推出作品频繁、“透支”了过多战场事件的后果吧。

总的来说，对于动作游戏爱好者，尤其是对于那些暂时还没有购入次世代主机的玩家，《大蛇无双》是一部很值得一玩的作品。《大蛇无双》可以被看作是PS2时代“无双”热潮的一个总结，一个还算圆满的句号。

B



【点评人/风林】绝对是终极的无双啊！真没想到KOEI还有这般创意，这并不是单纯的大杂烩，完全是开创了一个新系列嘛！相信两年之内我们就可以玩到《大蛇无双2》了。游戏相当有挑战性，高难度下近乎受虐，被敌人狂轰的乐趣在本作中升华到了顶点。在体验了十余款无双游戏之后，再来尝试这次PS2平台的最后一款无双作品，KOEI仍旧能让玩家找到更多乐趣，先不说冷饭炒得如何有技巧，仅论对PS2末期的意义来，本作就值得收藏一款。推荐所有的动作游戏玩家都来慢慢体验，慢慢感受这款足以代表完整PS2时代的动作游戏。

A



【点评人/猴子】这部将《真・三国无双》与《战国无双》融合在一起的作品基本上属于对过去所有现成游戏素材的利用和再创作的结果。所有原作的人物都是从《真・三国无双4》和《战国无双2》里直接拿来的，加上原创的妲己和远吕智这两个角色，配上一半玄幻一半恶搞的剧情，就形成了这样一个游戏。R1技的加入使不同角色的属性和实用程度发生了变化。许多以前并不好用的人物这次变得亲近一些了，而且3人“小队作战”的模式也比较新奇。如果说让一个经常玩无双类游戏的老玩家来玩这个游戏，那么大部分人应该是对游戏的系统感兴趣。

B



【点评人/龙马】《大蛇无双》给人的感觉是：这是一个完成度很高的游戏——当然了，作为一个总结性的作品，本作可以说是无双系列以前各代的一个大集合，做到这样的程度也是理所应当的。尽管存在着过场动画制作比较粗糙、偶尔发生画面延迟和拖慢等缺点，但整体而言无论是在游戏性、爽快感等方面都达到了较好的平衡度。剧本作者显然在角色台词的编写方面做得非常细致，在剧情模式中的很多情节当使用的角色不同时，对白也会有差别，很好地体现了各个角色的身份以及互相之间的关系。不过，本作的战场事件还是稍显枯燥了一些。

A

融合武器的时候如果直接将最高级的属性移动过去的话，系统会将其自动减一级，这一点需要注意。

“EPISODE 0 序”

2006年岁末，一部同人游戏在PC平台上推出，引起了广大玩家的关注。老玩家们带着怀旧的感动心情玩得不亦乐乎，而新玩家们亦被其爽快的动作、流畅的节奏而深深吸引。在当今以3D游戏为主流的“次世代”，这款传统风格的2D清版过关游戏依然散发着不可阻挡的魅力。PC上的同人游戏层出不穷，为何这款作品能引发如此大的轰动?只因它的名字叫做《怒之铁拳重制版》（STREETS OF RAGE REMAKE）。

而这时，距离《怒之铁拳》（BARE KNUCKLE/STREETS OF RAGE）第一部的推出，已有整整15个年头。

《怒之铁拳》究竟是一部怎样的作品？为什么在漫长的十几年中仍能保持长青的生命力？值此名作复活之际，让我们对该系列作一个全面而完整的回顾。

“EPISODE 1 诞生”

1991年，正是格斗清版动作游戏在街机房如日中天的年代。从80年代末TECHNOS的《双截龙》到90年代初CAPCOM的《快打旋风》（FINAL FIGHT），这种以武术技击闯关为内容的动作游戏已日趋成熟，特别是《快打旋风》，在街机房掀起了持久不衰的狂潮。1991年，CAPCOM又推出了格斗名作《街头霸王2》（8人街霸），它既是对战游戏又不乏清版过关的特色，一时间成为街机房最为红火的游戏，“打斗类”也由此成为当时最受欢迎的游戏类型。

在这种风尚下，家用机自然也



热衷于原创或移植这类游戏。那时刚面世不久的“超级任天堂”（SNES）便将当红的街机《快打旋风》移植到家用机卡带。虽然按照现在的眼光来看，这款作品移植度很低，还不支持双打，但对于当时的玩家而言，能在家中玩到跟街机如此相似的游戏，已是莫大的幸福。SNES版《快打旋风》的走红，对SEGA来说是个不小的刺激，作为任天堂的对手，SEGA也急于在自己的MEGA DRIVE（MD）主机上推出同类的作品与之抗衡。

不过，事实上SEGA在此之前并不擅长制作格斗清版类动作游戏。它最有代表性的两部作品是《兽王记》和《战斧》，这两作都有手感差、判定粗糙等缺点，跟《双截龙》、《快打旋风》等相比差距较大。1989年推出的《超级忍SHINOBI》是一部优秀作品，但严格来说属于平台游戏而非格斗清版游戏。因此，要想在MD上推出一部能媲美《快打旋风》的游戏，就必须要花大力气进行研发，突破以往的瓶颈。

鉴于《超级忍SHINOBI》深受好评，SEGA此部新游戏的开发者大多数都来自于制作《超级忍》的小组TEAM SHINOBI。新游戏是在《战斧》的引擎基础上制作的，并吸收了一些《E-SWAT》的元素。1991年，一部全新的格斗清版动作游戏在MD登场，容量为4M，它的日版名字叫做BARE KNUCKLE，美版名字叫做STREETS OF RAGE，副标题为“怒之铁拳”。

日版名字直接表现了游戏的特征——空手格斗，而美版名字则更像好莱坞电影的风格，表现的是环境气氛——狂乱之街。按照日版名字直译，这游戏可以译作《赤手空拳》，香港也有译成《赤手神拳》的，中国内地的盗版商则给它一个更为直观的名字，叫做《格斗三人组》。《格斗三人组》比起“赤手空拳”或“赤手神拳”来更为响亮，于是成为当时中国大陆最流行的叫法。但是当续作推出后，由于续作主角由三人变成了四人，所以一度引起了名称混乱，而《格斗三人组》这个名字也无法用来涵盖系列。于是，大家就开始用它的副标题《怒之铁拳》来称呼这个系列。无论从直译还是意义的角度来看，用《怒之铁拳》来命名这个游戏显然更合适，也更具有商业性。因此，《怒之铁拳》这个译名便被延续下来，成为大家约定俗成的正式名称。我们把它缩写为BK1或SOR1。

《怒之铁拳》是双语版，也就是说程序内设置了日语、英语两套版本，根据检测到的机器版本来显示不同的文字。比如在日版机上，剧情交待为日文，标题是BARE KNUCKLE，在美版或欧版机上，剧情交待则变成了英文，标题成了STREETS OF RAGE。但无论何种语言版本，游戏内容是一样的。

游戏的故事背景是这样的：在美国某城市，一个拥有庞大资金的黑社会组织控制了警察局乃至政府，无恶不作，将这个原本和谐安宁的城市变成了充满暴力邪恶的犯罪之城。由于警察局绝大部分成员都与黑社会同流合污，有三名年轻的优秀警察便怀着失望的心情离职。为了让正义得到伸张，他们决定组成特别行动小组，用自己的方式来以暴制暴，铲除罪恶。他们赤手空拳，势单力薄，却要面对一个极其强悍庞大的黑社会组织，几乎没有胜算。然而，三名青年凭着一身的热血，在有良知的警察暗中相助之下，义无反顾地走上了狂乱之街，开始了惩恶行动……

游戏的背景故事跟好莱坞同期的警匪片很类似，而贯穿整个游戏的功夫打斗场面则是借鉴了香港80年代的警匪片、功夫片。

由于开发者大多数是TEAM SHINOBI小组成员，所以BK1可以很明显地看出《超级忍SHINOBI》的痕迹，无论是角色造型、武器、道具还是音效，都带有明显的《SHINOBI》风格，甚至连菜单字体都是一样的。

游戏的系统则是承接了SEGA动作游戏，特别是《战斧》一贯的风格——“魔法”与动作的配合。SEGA很多动作游戏都用到3个功能键：特殊、攻击和跳跃。这个“特殊”在《战斧》里就是魔法，在《异形风暴》里就是援护攻击，在《SHINOBI》里就是忍术，在这里我们把它统称为“魔法”。

BK1也是这个系统，但是由于它的时代背景是现代美国，所以“魔法”就表现为跟《异形风暴》类似的“援护攻击”，即呼叫警察，让其发射炮弹或机枪子弹进行大范围扫射，对范围内的敌人造成巨大伤害。援护警车的素材则是来自于SEGA的另一部旧作《E-SWAT》。

游戏的主角设置也延续SEGA动作游戏的传统：一个帅哥、一个美女加一个特殊人物。在《战斧》里是男战士、女战士和老头，在《异形风暴》里是男战士、女战士和机器人，在BK1里，则是金发帅哥、长发美女和黑人。在那个影视、游戏都充满着“白人英雄”的年代，黑人作为主角也确实算是特殊人物了。值得一提的是，《怒之铁拳》女主角的造型明显来源于SEGA的旧作《闪电女侠》（FLASHGAL）。同样延续以前的传统，把三名主角设置成力量、跳跃、速度各有区别，每人都有两个强项、一个弱项，没有一个人是全能的。

以下是三名主角的资料和招数，按照默认功能键设置，A为特殊，B为攻击，C为跳跃，本文所有出招说明都按照这个标准。

操作说明。

艾克索·斯通 AXEL STONE

男性，白人，22岁。**履历**：前警察，**爱好**：电子游戏，**擅长**：自由搏击。力量A级，速度A级，跳跃B级。

出招说明	
A	呼叫警车援护。
B	直拳。
B连续击打对手	2记直拳加一记击肚拳加踢腿的连续技。
B（持有武器）	使用武器。
C	跳跃。
B+C	反手拳，用于攻击身后。
先C后B	跳跃顶膝。
正面抓住对手连续按B	两记膝顶接头撞。
正面抓住对手，后+B	过肩摔。
背后抓住对手B	后仰摔。

波蕾兹·菲尔丁 BLAZE FIELDING

女性，黑发混血，21岁。**履历**：前警察，**爱好**：南美热舞，**擅长**：柔道。力量B级，速度A级，跳跃A级。

出招说明	
A	呼叫警车援护。
B	推掌。
B连续击打对手	2记直拳加一记击肚拳加踢腿的连续技。
B（持有武器）	使用武器。
C	跳跃。
B+C	回旋脚，用于攻击身后。
先C后B	空旋飞腿。
正面抓住对手连续按B	两记膝顶接倒钩踢。
正面抓住对手，后+B	柔道巴投。
背后抓住对手B	后仰摔。



亚当·亨特 ADAM HUNTER

男性，黑人，23岁。**履历**：前警察，**爱好**：盆景栽种，**擅长**：拳击。力量A级，速度B级，跳跃A级。

出招说明	
A	呼叫警车援护。
B	刺拳。
B连续击打对手	2记刺拳加一记钩拳加鞭腿的连续技。
B（持有武器）	使用武器。
C	跳跃。
B+C	回身跳踢，用于攻击身后。
先C后B	飞腿。
正面抓住对手连续按B	两记膝顶接肘击。
正面抓住对手，后+B	过肩摔。
背后抓住对手B	后仰摔。

共通招数	
抓住对手后按C	翻滚。可从对手身后翻滚到身前，或者从身前翻滚到身后，继续保持抓住对手状态。
受身	被敌人投出，在着地前按上加C，成功后可避免伤害。但对于敌人后仰摔之类的强力摔技无效。为确保成功，可以在按住上后连续快速按C键直到落地。
双腿蹬	被敌人从身后抱住时，按C，可双腿齐出踢面前的敌人。
架颈投	被敌人从身后抱住时，按C，于双腿落地瞬间按B，能破敌人的擒抱。
双人组合技1	正面抓住伙伴时，按后加B可以令伙伴翻滚攻击自己的后方敌人。
双人组合技2	背后抓住伙伴时，按C可以令自己翻滚攻击前方的敌人。
呼叫警车增援	按A键，原则上每条生命在每一关只能呼叫一次，如果吃到“警车模型”道具则增加一次。1P发出的是炮弹攻击，2P发出的是机枪扫射。



名作，在新世纪复活
——《怒之铁拳》系列回顾

FIGHTING STREET
Streets Of Rage

正义之师在愤怒的街道
赤手空拳与恶人针锋相对

面对只手遮天的黑暗势力
他们不是一个人在战斗
无数热血玩家是他们的后盾





被敌人抛出后，在落地瞬间按上和跳跃键，主角就能成功站在地上而不受伤，但对于敌人后仰摔之类的强力摔技无效。这个系统在后来的各种格斗游戏中被广泛应用，而在当时则是一个创举。此外，双打时两名主角还能使出两种不同的配合技，既华丽又有实用价值。



BK1的招数系统跟CAPCOM的《快打旋风》非常相似，这也难怪，BK1本来就是针对《快打旋风》而制作的游戏。该系统的特点是：主角连续按攻击键，如果打不到人的话就一直是出拳，打中人之后自动变成连续技。主角击中敌人，自己收招的时间小于敌人的受创硬直时间，这样就可以在敌人处于硬直状态中继续出招，形成连续攻击，爽快感也由此而来。当主角接近敌人时会自动做出抓住敌人的动作，此时按攻击键可做出擒打技，如配合方向则可使出投技。主角可以捡起地上的水管、球棒、小刀等作为武器，持有小刀后近距离为戳刺，远距离为飞掷，这个设定也是跟《快打旋风》相同的。此外本作的主角AXEL的造型明显模仿《快打旋风》中的CODY，同样是金发、白T恤、蓝色牛仔裤、球鞋。因此，当初BK1刚推出时，被很多人当成是《快打旋风》的一个模仿版本。

但倘若只是单纯的模仿，便不会有生命。BK1推出后引起的轰动与热潮，证明了它不是一个简单的模仿之作。玩过该作的人都会发现，在看似相同的外表下，它实际上却有着很多跟《快打旋风》不同的东西，TEAM SHINOBI小组的灵光初现也正在此。

BK1没有《快打旋风》的"攻击键与跳跃键同按"发出的自扣体力必杀，也没有"三拳加下拳"的打击投掷连续技，正面抓住敌人后也只能往后扔而不能往前扔，但是它却有着许多《快打旋风》所不具备的技巧。"攻击键与跳跃键同按"在BK1里是向后攻击，类似于《双截龙》中的招数，这个动作的引入使得主角不必转身就可以直接对付身后敌人。正面抓住敌人时虽然不能往前摔，但是背后抓住敌人时却有另一种强力投技。而在《快打旋风》中，无论在何位置抓住敌人，都会变成正面抓。BK1里还专门设置了"翻滚"动作，让主角抓住敌人后可以自由地在敌人身前、身后翻滚，以根据实际情况打出多变的招数。被敌人从背后抱住时，可以使出蹬腿技和挣脱技，这个动作创意同样来自于《双截龙》，使得游戏"群殴"感觉更真实。BK1特别设计了"受身"系统，当主角被敌人抛出后，在落地瞬间按上和跳跃键，主角就能成功站在地上而不受伤，但对于敌人后仰摔之类的强力摔技无效。

综上所述，BK1的动作实际上要比《快打旋风》丰富，因此打起来也会觉得变化更多，正是这种多变的感觉，为BK1增添了很多魅力。

BK1全部流程共8关，场景囊括街道、沙滩、大桥、邮轮、工厂、酒店等处，非常丰富，描绘也相当华丽，广泛应用多重卷轴和向量技术，使得画面层次感、立体感很强，达到了当时MD主机的最高标准。特别是邮轮上的那关，令人有身临其境之感。关卡的设计颇具匠心，由易到难，配合敌人各兵种的组合攻击，大有环环相扣，令人欲罢不能之感。同时还巧妙利用地形、机关来为玩家设置障碍，并借助这些障碍和机关产生新的打法，比如大桥上的断面、工厂里的传送带、千斤顶等等。

游戏制作者还设计了分支剧情，当第一次打到黑社会总头目"X先生"面前时，"X先生"会问"你们是否想成为我的手下？"，如果选择"是"，那么玩家将会掉回第6关重打，如果选择"否"，就直接跟X先生开打。如果双打时两人的选择不一致，那么"X先生"便会要求两名主角对打，当其中一位玩家生命全部用完后，由剩下的那名玩家挑战"X先生"，不过打赢之后却是"坏结局"——主角替代"X先生"当上了黑社会新头目，走入了黑暗面。这个独具匠心的设计颇有点《星球大战》的风格。

配乐则聘请了红极一时的天才作曲家古代佑三（YUZO KOSHIRO）。古代佑三1967年在日本东京都出生，3岁开始学习钢琴，12岁开始音乐作曲的基础学习，在东京大学完成音乐课程后，就开始为电脑游戏音乐作曲。1989年，年仅22岁的古代佑三担纲《超级忍SHINOBI》作曲，展示了自己高超的才华，就此成名。古代佑三为《怒之铁拳》所谱写的曲子，曲风融合现代与古典，既有时尚的节奏又有华美的旋律。整个游戏流程的音乐分开来听时跟每个场景结合得很贴切，合起来时又是一部完整的作品。古代佑三的配乐为本作增色很多，他是《怒之铁拳》系列成功的重要功臣之一。此后，古代佑三还有《光之继承者》、《精灵王传记》等作品，几乎每一部都是经典。很多年后，SEGA的名作《莎木》作曲者中，又有他的名字。"古代佑三"——YUZO KOSHIRO这个名字代表着SEGA辉煌的年代。

BK1的敌人种类丰富，从最小的杂兵到幕后黑手X先生，各路人马济济一堂，各种怪招层出不穷。杂兵里有善于快拳的马仔、善于铲腿和投技的朋克、善于用鞭的"女王"、善于用斧和火把的小丑、善于中国功夫的"白鹰"等。BOSS则有回旋镰高手、铁爪杀手、摔跤角手、喷火胖子、双子女保镖以及X先生。BOSS设计颇有创意，跟当时游戏流行BOSS"皮糙肉厚、巨大威猛"的风格不同，BK里的BOSS大都是一些跟主角体形相似的常人，拥有各种独特的功夫，从而针对他们的打法也不尽相同。比如喷火胖子有一个特别的功夫"千斤坠"，玩家若想摔他就会反被他压倒。而鬼姬、夜叉这对姐妹花，无论是模样还是招数跟主角BLAZE都是如出一辙。当时由于《街头霸王2》的流行，人们开始习惯主角和敌人互换身份，能够痛打"主角"或者是跟主角一样的人，是当时很多玩家的愿望。BK1的这个设计正是满足了玩家的心愿。



限于当时的开发技术，BK1的人物比例都较小，细部表现也较差，但美工却以整体造型的优秀来弥补这个问题，比如BLAZE的身材看上去依然很养眼。而且角色虽小，同屏的人数却很多，主角加上敌人最多时同屏有十来人，这大大增强了游戏的激烈、爽快程度。

正是由于这些特色，使得BK1上市后就受到玩家的热烈追捧。在中国大陆，本作也是当年富有中国特色的私人游戏厅最炙手可热的节目。

当然，BK1的缺点也是显而易见。TEAM SHINOBI小组仍然保留了很多《超级忍SHINOBI》的痕迹，主要表现在游戏还是具有浓郁的"平台风格"。敌人基本上是按照特定的模式出招，盲目性大于灵活性，看上去攻击很频繁，其实很少有根据主角的打法来随机应变的，因此玩家完全可以找出某种规律，应用某些程式化打法来轻松克敌过关。游戏的打击、受创判定还较为粗糙。主角的招数打中任何敌人产生的受创硬直都相同，原则上说在没有干扰的情况下都可以用一定间隔的拳击造成敌人永远处于硬直，用无限连将其击毙。程序设计者是依靠敌人的配合干扰来解决这个问题的。主角对敌人的很多出招也不可破，只能躲避，这一点也是平台游戏的特点。另外主角被敌人击中后硬直也很大，倘若没有倒地，遭到连续攻击的话就唯有用"呼叫援助"来解围。但"呼叫援助"原则上每条命在每关只有一次，而且在最后一关还被强制不得使用，这样一旦主角被敌人群殴而又无法呼叫时，唯一的办法就是乞求敌人手下留情了。

BK1的难度设置也带有平台游戏的痕迹。难度虽然分为简单、普通、难、超难4档，但区别是在于敌人的数量和对主角的扣血量，难度越高，敌人数量和扣血量越高，敌人本身的打法、AI并没有什么变化。而在超难难度下，敌人对主角的扣血达到了令人发指的地步，杂兵数拳即可打死主角，而BOSS一拳就可以令满血的主角只剩一丝血，显然，在这个难度下对玩家的要求是"无伤"，而"无伤"要求恰恰是平台游戏的特点。这样难则难矣，却令游戏变得无赖、无趣，因为《怒之铁拳》本来要追求的就不是平台化风格。

3名主角的能力差异在实际游戏中体现得并不明显，角色的个性感较差。另外游戏的打斗音效也较弱，跟《快打旋风》那种类似武打片拳拳到肉的清脆音效相比差了很多，这也在一定程度上影响了游戏的打击感。

尽管有这样那样的不足，但是《怒之铁拳》作为SEGA创新的动作游戏，其优秀的元素已经初见端倪，一个伟大的系列就此诞生。

“EPISODE 2 辉煌”

1991年至1992年，CAPCOM的格斗、动作游戏狂潮席卷世界各地的游戏厅。1991年推出的《名将》(CAPTAIN COMMANDO)达到了清版动作游戏新的高度。而1992年，CAPCOM更推出了《街头霸王2》的续作《街头霸王2冠军争夺战》，也就是“12人街霸”，将由前作引发的格斗之火烧得更加炽烈。当时，在众多玩家的心目中，《街头霸王》就是无与伦比的伟大的神之篇章。CAPCOM凭借此作获得巨大的盈利，其他厂商受此影响，纷纷研发跟风之作，这一切，SEGA自然也是看在眼里。

与此同时，BK1的热卖也使得SEGA对这个项目充满了信心。既然有市场，就没有理由不推出续作，而既然要出续作，就必须要对前作进行彻底的修改与进化，使之更“街机化”。

古代佑三(YUZO KOSHIRO)兄妹成为这部作品最主要的开发力量。YUZO负责该作的音乐、音效，而他的妹妹AYANO KOSHIRO则负责游戏设计。他们自己有一个叫ANCIENT(古代)的公司，公司的很多成员都参与了该作的开发。可以说，这一作是ANCIENT和SEGA合作的结晶。

1992年，《怒之铁拳》的续作终于出现了。日版名叫“BARE KNUCKLE II死斗者的镇魂歌”，欧美版名叫“STREETS OF RAGE2”。我们把它缩写为BK2和SOR2。

许多玩家第一眼看到这部作品时，简直有惊艳的感觉。这已经不是普通意义上的续作，而是一部脱胎换骨的作品。短短一年的时间竟然制作出如此高水准的作品，看得出制作者是在拿街机的标准来要求本作，充分吸收了CAPCOM经典街机动作游戏的精华，并加入自己的许多创意。

BK2采用了新技术，游戏容量为16M，这也是当时MD卡带的最高容量。游戏角色很大，跟《名将》差不多，比《快打旋风》略小，且细节描绘极其到位，几名主角被刻画得栩栩如生。

古代佑三把游戏的打击音效全部重新配过，用的是类似《快打旋风》那样的武打片音效，清脆而富有质感。而他这次为游戏制作的音乐则在传统的旋律中更添加了很多时尚元素，电子摇滚风格更浓郁，节奏更强劲，配合激烈的打斗场面，令人热血沸腾。

所有人物的出招、打击、硬直等判定都被调整得很细腻，这一切都令打击感上升很多。

游戏的系统也做了充分的改进。在这个崇尚技击格斗的时代，“援护攻击”这类魔法系的东西就显得不合时宜了。于是，BK2中舍弃了SEGA传统式的设定，而引入了类似CAPCOM游戏的“必杀技”概念。A键为必杀技专用键。由于专门设置了一个键用来施放必杀技，这就比CAPCOM依靠“攻击键加跳跃键”来发出的必杀技具有更多表现手段。BK2里设定了两种必杀技：原地不动按A键，发出的是回



旋解围必杀技，空放不扣自己体力(血)，打中敌人时才自扣体力，这个设定跟CAPCOM同类游戏相同。另一种是按前方向时按A键，发出的是以特殊攻击为目的的强力必杀技，无论是否击中敌人都会自扣体力，这个设定是CAPCOM游戏所没有的。两种必杀技起到两种不同的作用，在“护身”和“猛攻”之间达成较好的平衡。

BK2引入了“蓄力技”概念，即按住某个键不放一会，再放开就能使出“蓄力技”。蓄力技有出其不意的打击效果，同时也改变了BK1里“不能直接出连续技最后一招”的设定。大多数主角最后一招是踢腿，这样巧妙活用“蓄力技”和普通技，主角就能随心所欲地直接踢腿或出拳。BK2还有连续技DELAY概念，连续技打出最后一招之前，按跳跃再按攻击，主角会以原地飞腿取消原有动作，在主角落地时再按攻击，主角就会直接做出连续技的最后一招。这些设定都使得打法更加灵活多变。

角色的其他技击招数也大幅增加，新增了“指令必杀技”，依靠输入方向指令配合攻击键，可以使出无需自扣体力的强力绝招。这种类似“街霸”的指令必杀技概念是BK2的最大亮点。新



增了跳跃压制招数，增加了大量擒拿技、投技，并且在一定出招排列下形成各种多段的连续技和连携技。飞腿也区分出了原地飞腿和前跳飞腿。武器运用也区分了使用与投掷，更加正规化。

BK2动作系统最大的特征是有了“破招”概念，敌我双方都没有长时间的无敌技，必杀技的无敌时间都很短，而且都有收招硬直。对战双方根据招数特点有相生相克，根据不同出招时机也有“有利”与“不利”的区别，比如普通飞腿会被对方防空技击落，但跳跃压制却能在一定的帧数里克住防空技。这些在后来被《VR战士》广泛应用的概念，在BK2里都已经出现萌芽。



前作的“受身”系统保留，但变得更容易成功，在被敌人摔出后，只要在落地前一直按住上和跳跃键，就能确保成功。同样，如果敌人使出强力背摔的招数，“受身”也是无效的。

不过可惜的是本作取消了双人组合技，被敌人从背后抱住以后的解脱技也被取消，只能用扣血必杀技解围。不管制作者出于何种目的删去了这些招数，作为玩家而言，都感到颇为遗憾。

针对BK1里三名主角特性相差不大的问题，BK2做出了巨大改变。黑人ADAM由于性能跟AXEL没有本质区别，被改为剧情NPC，而不可选用。新增加两名角色，一名是大壮型角色，速度慢、威力大，以强力投技为主。自从《快打旋风》的HAGGAR市长、《街头霸王2》的ZANGIEF走红之后，这类大壮型角色很受欢迎，所以SEGA自然就加入了这样一个人物。另外一名正好与之相反，速度极快，但威力极小，游戏中被设定成一个孩子。为了强调他的速度感，游戏中还把他设置为唯一一个具有快跑功能的角色，制作方是想以此让他跟另外三名角色的打法产生巨大区别。BK1保留下来的两名角色AXEL和BLAZE也做了调整，作为主角的AXEL力量，速度都较强，而BLAZE则成为本作中唯一一名各项技能最平均的角色。为了合理解释这样的角色变动，游戏制作者还重新编写了故事。

本作在武器方面删去了BK1的酒瓶，保留了BK1其他武器，同时增加了忍者镖、忍者刀、手榴弹等更为危险的武器。本作角色在武器使用上也突出了个性，基本原则是力大者使用水管、长棍这类武器更趁手，而力小者就会有较大的收招硬直。巨汉MAX使用棍棒之类超强，女人BLAZE使用起来就比较慢但是带防空效果，小孩SKATE使用长武器时则更是出招、收招硬直都很大。而BLAZE善于使用小刀，她使小刀的功夫比其他角色都强。

借助新技术和高容量，四名主角的造型很细腻逼真。本作的画风采用类似油画的风格，人物质感很好。BLAZE显得更为美丽与性感，更为暴露的装束愈发接近《闪电女侠》(FLASHGAL)的造型。AXEL经过重新描绘，变得更像《快打旋风》中的CODY，简直可以算做他的克隆体。有意思的是很多敌兵也好像都来自于《快打旋风》和《街头霸王2》，那种善于投技和铲腿的朋克跟《快打旋风》里善于偷拳的朋克极为相似，新增的光头则几乎就是《快打旋风》里的光头杂兵翻版，名叫ZAMZA的BOSS从形态到招数都活脱脱是“街霸”里的野人BLANKA，飞人BOSS有“街霸”里VEGA(警察)和BALROG(叉子)的影子，而拳王BEAR则是“街霸”里BISON(拳王)和SAGAT(泰王)的结合体……

BK2的招数也大量模仿《街头霸王2》：波动拳(气功掌)、升龙拳、倒立旋风腿、螺旋钻、旋风掌……这些明显带有“街霸”标记的招数都出现在BK2中。从流出的测试版来看，最初的设定对“街霸”的模仿更多，比如指令升龙拳(GRAND UPPER)是离地的，还有类似“街霸”的“龙卷旋风腿”。也许是觉得这样有点过分了，制作者才在正式版里把“升龙拳”改成不离地的形态，并且删除了“龙卷旋风腿”。可见，BK2的制作人员是想借助“街霸”的流行元素来推广自己，同时也是憋了一口气，要在MD主机上做出一部真正“街机化”的大作，向CAPCOM致敬并超越它。

故事背景是这样的：在那场激烈的战斗后，ADAM、AXEL、BLAZE的三人小组干掉了X先生，摧毁了控制城市的黑社会组织。正义得到伸张，整个城市重新恢复了秩序、繁荣和安宁。ADAM重回警察局工作，在城市的边缘租了一套房子，和弟弟SKATE住在一起。AXEL和BLAZE都离开了城市，AXEL替人做保镖为生，而BLAZE则当

起了舞蹈教师。

一年后的一天，AXEL忽然接到SKATE的电话，说ADAM失踪了。AXEL和BLAZE急速赶到ADAM的住处，在凌乱的家具旁发现一张照片，照片上赫然是被铁链锁住的ADAM和面目狰狞的X先生！原来X先生并没有死，如今他东山再起，组织了更大的犯罪集团前来复仇。他绑架了ADAM，想以此诱出AXEL和BLAZE加以杀害。AXEL和



BLAZE救人心切，明知山有虎，偏向虎山行。但此时X先生已经重新控制了警察局，原先帮助AXEL的警察也迫于形势选择了逃避。这样AXEL和BLAZE就必须完全凭一己之力同黑势力较量。虽然SKATE执意要参加这次行动，但实力仍然不够。就在这时，AXEL的好朋友，著名摔跤手MAX仗义出手相救。于是，这四名热血的斗士怀着必胜的信念，又重新踏上了狂乱之街……

以下介绍四名主角的资料和招数。

所有角色具有共同技“受身”，当被敌人投掷出去时，一直按住上加C即可安全着地，但对于敌人的强力背摔无效。

BK2是一部真正体现“格斗精髓”的清版动作游戏，在打击手感、招数判定、技术要求、战术思想等方面，比起当时最强的街机清版动作游戏者毫不逊色。但可惜的是，游戏制作者显然为了让游戏大卖而过分迎合动作苦手玩家。本作的默认难度NORMAL被设置得非常简单，即使是不常玩动作游戏的玩家也可以轻松过关。这样做虽然爽快度颇高，但却很难让人真正体会到BK2的精妙之处。BK2真正的魅力体现在HARDEST难度和隐藏的MANIA难度。前者基本相当于街机同类游戏正常难度，后者则是一个比所有同类街机都要难和刺激的疯狂难度。也只有这个难度，才能真正体现本作副标题“死斗”的寓意。以下对BK2的评判，都是基于最高难度而言的。

隐藏难度的选法是：菜单画面下，2P手柄按住A+B进入OPTION，即开启隐藏选项。生命数最多可调到9，难度增加VERY EASY和MANIA，另增加选关项目。

前文说过，一开始《怒之铁拳》给人的感觉是一部模仿《快打旋风》的游戏，但是到了BK2，它和CAPCOM同类格斗清版游戏的区别就很明显了。CAPCOM的动作游戏，除了《圆桌骑士》这个异数之外，其他的打法都或多或少存在模式化的影子，主角的实用招数并不多，往往可以通过一到两招固定招数，采用固定打法杀敌通关。其中《惩罚者》已经算是打法变化相对较多的一作，但跟BK2相比，动作的丰富性还是有差距。



CAPCOM这类游戏的难度主要来自于敌人的超强判定技和巨大的扣血杀伤力，敌人的攻防意识并不算强，但往往靠着长时间的无敌技和极大的扣血量来“赖”玩家。而BK2则不同，它主要是依靠敌人聪明的跑位，积极的攻防配合来制造难度，而敌人对我方角色的扣血并不多，即使在最高的MANIA难度下，敌人攻击主角扣血依然较少，相当合理。《快打旋风》即使在最低难度下，敌人打主角一拳扣血四分之一左右也是常有的事，这点跟BK1的最高难度有点相似。BK2在不同的难度下，敌人的AI、打法、攻防意识都有不同，低难度和高难度有本质区别，难度越高，敌人的AI也就越高，攻防也就越积极，甚至某些敌人的打法会发生巨大变化，这也就是前面为什么会说唯有高难度才能体现BK2真正的魅力。

在高难度下，BK2敌人的高AI成为一个重要特色。所谓敌人的“AI高”，并不是指电脑先知先觉，招招都克住玩家，如果真那样的话只是无赖而已。BK2敌人的高AI，体现在电脑角色像人一样具有战术意识，根据战场上的情况随机应变，围绕主角游走寻找弱点，抓住主角的破绽进行反击，特别是善于利用配合来弥补各自招式上的缺陷。

BK2中的敌兵设置相当到位，特别是强力型敌人的出现，使得战斗更为刺激火爆，战局也更富于变化。这种“强力型”敌人比普通杂兵要强，比BOSS稍弱，但是却可以结群出现，与杂兵一起配合，给玩家制造很大的麻烦。

BK2里普通杂兵有：快拳手、善用钩拳防空的光头、善于投掷、铲腿和反手拳的朋克。

充分利用分线的优势。

SKATE 溜冰少年

攻击力：3
必杀技：2
速度：1
跳跃：1
防御力：3

出招说明	
A	旋风掌。范围攻击，如击中敌人则要扣自己的血，如不击中则无事。
前+A	肩冲，突进技。无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
B	劈掌。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续按	两记劈掌加黑虎掏心加盖头掌的连续技。黑虎掏心在特定位置有向后攻击判定。
B按住蓄力一段时间再放开	盖头掌。
前前B	铲腿，突进技。
C	跳跃。
B+C	后踢脚，用于攻击身后。
B+C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	跳跃劈拳。
先C后下+B	跳跃肩撞，用于空中压制。
按住前方向先C后B	前跳火箭踢。
正面抓住对手B	勒颈，自动勒5下，结束后打飞对手。相当强劲的投技。
正面抓住对手，前+B	顶膝，连续按的话可以打4下，在按第3下时自动变为头撞2连击，直接打飞对手。
正面抓住对手，后+B	后仰摔。
背后抓住对手B	德式背摔。攻击力极高。
正面抓住对手，按C后马上按B	跳跃摔投。
背后抓住对手，按C后马上按B	原子弹终极投，攻击力极高。

SKATE的特点是比较明显的，因为主角中只有他才能快跑，因此所有打法也都是围绕着快跑而来。主要打法是依靠快跑加上滚击进行骚扰性战术，一旦有机会则使用“骑肩打头”这种强力投技，前跳飞腿也是很好用的招式，再加上适时应用螺旋钻对付BOSS。不过总的来说，在高难度下，SKATE还是以协同作战为好，奇袭是他的拿手好戏，若要单打独斗的话，会是一件颇为痛苦的事。



MAX 麦克斯

攻击力：3
必杀技：2
速度：1
跳跃：1
防御力：3

出招说明	
A	旋风掌。范围攻击，如击中敌人则要扣自己的血，如不击中则无事。
前+A	肩冲，突进技。无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
B	劈掌。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续按	两记劈掌加黑虎掏心加盖头掌的连续技。黑虎掏心在特定位置有向后攻击判定。
B按住蓄力一段时间再放开	盖头掌。
前前B	铲腿，突进技。
C	跳跃。
B+C	后踢脚，用于攻击身后。
B+C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	跳跃劈拳。
先C后下+B	跳跃肩撞，用于空中压制。
按住前方向先C后B	前跳火箭踢。
正面抓住对手B	勒颈，自动勒5下，结束后打飞对手。相当强劲的投技。
正面抓住对手，前+B	顶膝，连续按的话可以打4下，在按第3下时自动变为头撞2连击，直接打飞对手。
正面抓住对手，后+B	后仰摔。
背后抓住对手B	德式背摔。攻击力极高。
正面抓住对手，按C后马上按B	跳跃摔投。
背后抓住对手，按C后马上按B	原子弹终极投，攻击力极高。

MAX没有在敌人身前身后翻跃的动作。作为典型的大壮型角色，MAX的特点就是威力大，防御力高，以强力打击技和投技为主要攻击手段，依靠一击必杀的攻击快速解决对手。他的扣血必杀“肩冲”，如果遇到敌人防御，就会一直保持攻击判定直到敌人倒下。本作中很多敌人，特别是BOSS喜欢防御，而防御肩冲依然会损血，所以经常会被MAX用这一招秒杀。MAX的背后德式摔投以及背后的“原子弹终极投”扣血极多，一下子就可以去掉敌人一条血，是最强投技。他的正面抓技“勒颈”也很强，连续技为跳跃肩撞压制，正面抓住顶膝×2，勒颈5连击，扣血在一条以上，对绝大多数人都是一击必杀。

本作中MAX持有水管、长刀类武器，挥动时自动带有攻击身后判定，对付杂兵围攻非常实用。空手对付杂兵最好的方法，是将敌人尽量引在一个方向，抓住其中一人去砸其他人。这也是MAX的主要战术思路。

02

BLAZE 波蕾兹

攻击力：2
必杀技：2
速度：2
跳跃：2
防御力：2

出招说明	
A	圆舞脚。属于范围攻击，如击中敌人则要扣自己的血，如不击中则无事。
前＋A	气功掌（波动拳）。有一定的攻击距离，无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
B	直拳。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续按	3拳加高段踢的连续技。第3拳带有向后的肘击判定。
B按住蓄力一段时间再放开	高段踢，攻击距离较短。
前前B	飞翔双斩，对地有效。
C	跳跃。
B＋C	扫荡腿，用于攻击身后，并有一定的范围效果。
B＋C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	原地飞腿。
先C后下＋B	落掌打，用于空中压制。
按住前方向先C后B	前跳飞腿。
正面抓住对手B	大外割投。动作类似"街霸"里春丽的投技。
正面抓住对手，前＋B	膝顶。连续按的话可以打3下，在按第3下时自动变为掌掴，直接打飞对手。
正面抓住对手，后＋B	巴投。
背后抓住对手B	后仰摔投。
抓住对手后按C	翻滚。可从对手身后翻滚到身前，或者从身前翻滚到身后，继续保持抓住对手状态。

本作中，BLAZE增加了更多的中国功夫，整体实力比前作加强，她的直拳判定强，控制距离长，在一定距离内能有效封杀绝大多数敌人的招数，而且在远距离打出连续技最后一脚可令对手不倒地，由此可以形成无限连。她的原地飞腿判定也很强，只要算准下落时出腿的时机，能有效击落很多招数，甚至像飞人、野人这种突进技。飞翔双斩的突进距离和攻击判定尚可，对付不擅防空的敌人有奇效，三拳接飞翔双斩的打法很实用。BLAZE的特点是善于使用小刀，用小刀时可发出2连击，近身自动变为3连击。她的弱点是对于防空性能强的敌人没有太好的办法。

AXEL 艾克索

攻击力：2
必杀技：3
速度：2
跳跃：1
防御力：2

出招说明	
A	龙翔拳。属于范围攻击，如击中敌人则要扣自己的血，如不击中则无事。
前＋A：升龙乱舞。	一套连环拳之后以升龙结束，属于单方向攻击，全部命中的话威力巨大。无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
B	直拳。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续按	3拳2脚的连续技。
B按住蓄力一段时间再放开	二连踢，控制距离长，非常实用。
前前B	升龙拳（GRAND UPPER），对地、对空皆有效，威力强大，为AXEL的招牌技。
C	跳跃。
B＋C	反手拳，用于攻击身后。
B＋C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	原地飞腿。
先C后下＋B	跳跃顶膝，空中压制性强。
按住前方向先C后B	前跳飞腿。
正面抓住对手B	头撞。直接打飞对手。
正面抓住对手，前＋B	膝顶。连续按的话可以顶4下，在按第3下时自动变为双顶膝，直接打飞对手。
正面抓住对手，后＋B	背摔。
背后抓住对手B	灌篮投。
抓住对手后按C	翻滚。可从对手身后翻滚到身前，或者从身前翻滚到身后，继续保持抓住对手状态。

AXEL是BK2的强力角色，很适合新手上路。他的打法基本以指令升龙拳（GRAND UPPER）为中心，依靠升龙拳开道，以及3记直拳接升龙拳的连续技，加上活用蓄力2连踢和前跳飞腿。最强连续技则为跳跃顶膝、近身顶膝×2、升龙乱舞的10连击，以及用3记直拳接升龙乱舞来造成对强敌的一击必杀。但他的弱点在背后，转身较慢，反手拳打身后效果也一般，危急时还是用A"龙翔拳"拼血解围更合算。

强力型敌人有：善用小刀的狂人、善用电鞭的女王、善用爆弹的摩托车手、擅长气功的日本武师、善用飞镖和长刀的日本忍者、擅长喷火的胖子、腿法凌厉的泰拳手。

BOSS有：自由搏击手BARBON、飞人JET、野人ZAMZA、摔跤手ABEDEDE、拳王BEAR、机器人OXYGEN、保镖SHIVA、X先生，还有本作最为异类的BOSS异形植物。

BK2中的敌人拥有丰富的招数，尤其是BOSS，招数之多已经接近主角。如同格斗对战游戏一样，他们会根据不同的情况用不同的招数对付主角，并且会采取强攻、迂回、配合等多种战术。摔跤手ABEDEDE（这个名字来自于BK1的一名制作者）在不同难度下甚至会使用不同的招数：在VERY EASY和EASY下，他会使用近身敲头擒打技和过肩摔，对付前者玩家能用A键扣血必杀破解，后者则可以受身；但到了NORMAL及以上，他近身就会直接使出强力德式背投技，玩家根本无法破解。而设计得最成功的BOSS则是X先生的贴身保镖SHIVA，这是一个完全依靠速度和打法取胜的技术型角色，拥有丰富的招式和打法，特别是招牌技"天升脚"（FINAL CRASH），跟AXEL的升龙拳（GRAND UPPER）有异曲同工之妙，简直就是AXEL的强化型。而且SHIVA的形象很酷，英俊而邪气，完全是邪派高手的模样，因此吸引了很多玩家，很多人都希望亲手来操纵他。



BK2中各种敌兵极其善于配合。比如光头善于防空，但是对地面较差；朋克善于铲腿，对地很强，但防空较弱。玩家分开对付他们并不难，但一旦让他们组合在一起，就会非常麻烦。胖子善于喷火突进，摩托车手则善于近攻，他们的结合同样也是对玩家的极大考验。BK2中改掉了BK1中主角不能向后摔投胖子的设定，也是出于照顾玩家所采取的一种平衡，否则在如此混战的场面下，不能被摔投的胖子就过于强了。

BK2里敌人没有判定过于强悍的招数，也没有长时间的无敌技，绝大多数招数都能被直接破掉，形成"相杀"。但敌人也不会出很明显的破绽，关键要看玩家的反应、技巧和随机应变能力，活用各种招数。跟那种"敌人出强力技时主角只能逃，等敌人露出明显破绽时上去猛打"的模式化打法完全不同，BK2更讲究见招拆招的打法，更带有格斗游戏的韵味。因此这个游戏存在很多值得反复研究的地方。

由于角色变大，同屏敌人数量比BK1减少，单打时最大同屏5个敌人，双打时则为6个。但是，由于本作的敌人配合极其到位，攻防意识非常强烈，加上消灭一个敌人之后马上会有新人补充，更加上同屏的敌人至少有3到4种不同类型，因此实际效果反而比BK1更好。玩家丝毫没有敌人数量少的感觉，反而觉得敌人如排山倒海袭来，令人窒息。

BK2共8关，每关又分成若干小关，因此实际长度几乎比BK1长一倍。场景相比BK1更加丰富而精美。也许是为了突出本作"技击"的特点，没有沿用BK1在场景上设置陷阱的做法，游戏过程中主角遇到的所有对抗都来自于敌人的攻击。关卡设置和敌人配置颇具匠心，前5关每关都有新敌兵出现，高难度下各种组合攻击压得人透不过气来，漫长的流程犹如坐过山车，绝无冷场。BK2中最为经典的场面是第7关工厂升降机上的死斗。在漫长的升降机上升过程中，玩家只有一次补血的机会，但敌人却是层出不穷，几乎所有种类的敌兵都在这里集合，还包括部分BOSS。各种普通敌兵、强力敌兵、BOSS形成多种多样的组合，对玩家进行疯狂攻击。由于场地狭小，主角难以展开周旋，只能同敌人殊死一搏。在MANIA难度下，这段升降机之战犹如地狱一般可怕。这一切都令BK2具有独特的刺激性和互动感，使得它在CAPCOM经典动作游戏包围中仍能脱颖而出，也使得它拥有一大批忠实狂热的FANS。

鉴于当时格斗游戏风行，而BK2本身又具有浓郁的格斗游戏色彩，所以游戏制作者还特地增加了一个"对战"模式，供两名玩家用四名主角对决，一较高下。



BK2的游戏界面也完全是街机风格，打中敌人时，敌人的头像、名字和体力会显示在主角体力之下。游戏制作者为敌人起了众多名字，就算是同一种类的敌兵也拥有近十个不同名字，令人感觉到他们只是长得相像，其实是不同的人，这样具有更强的真实感。

BK2制作者中有很大一部分来自于ANCIENT，正是这些新鲜血液令BK2突破前作的窠臼，脱胎换骨。如果说BK1创造了一批BK FANS的话，那么BK2就使得这个FANS圈子迅速扩大，人数激增。BK2真正奠定了《怒之铁拳》系列在玩家心中的品牌地位。

BK2还有一个有趣的特点，是有关于其版本的。和BK1一样，BK2也有双语版，针对不同机器显示不同文字，也叫做"国际版"。但BK2另外还有专门针对日本发行的日版和针对欧洲PAL

制主机的欧版。日版、欧版和国际版（双语版）实际上有着细微的差别。

国际版可以在美版或日版NTSC主机上运行，在美版机上标题为STREETS OF RAGE2，片头文字为英语，小孩的名字叫SKATE；在日版机上标题为BARE KNUCKLEII，片头文字为日语，小孩的名字叫SAMMY。但无论切换成哪种版本，女主角BLAZE的前跳飞腿动作都是双腿并拢，一手拢发的造型，看起来姿势有点别扭。

日版只能在日版NTSC主机上运行，在美版NTSC主机上则会出现提示警告并且不能运行。在日版机上标题为BARE KNUCKLEII，片头文字为日语，小孩的名字叫SAMMY。看起来似乎跟国际版一样，但BLAZE的前跳飞腿却有着很大区别：这个版本里，BLAZE是握拳在腰间，一腿弯屈，一腿前伸奋力踢出，姿势很漂亮。由于双腿分开，内裤一角清晰可见，不知这是不是造成两种版本飞腿的根本原因。国际版里BLAZE双腿并拢，自然就看不到内裤，尺度也更加紧了。

而欧版则是只能在欧版PAL制主机上运行。BLAZE的前跳飞腿动作跟日版一样，属于"尺度宽松版"。这个版本是全英文显示，但标题又有所不同，是STREETS OF RAGE II，请注意是罗马数字的"II"而非阿拉伯数字的"2"。

BK2当之无愧地成为1992年家用机最强的动作清版游戏，它如此浓郁的街机风格，又使得它很快被逆移植回街机，活跃在街机厅里。它的素质远远超过SEGA1991年的街机动作游戏《红城》（RIOT CITY）和《DD小队》（DD CREW）。在中国内地的家用游戏圈，1992的明星也非BK2莫属。BK1当初被民间命名为《格斗三人组》，作为BK1的续作，BK2一开始就被译做《格斗三人组2代》，但这个名字有点绕口，而且跟BK2有4名主角的设定不符合，所以就改称《格斗四人组》。这个名字简单形象，朗朗上口，很快就流行开来，从此《格斗四人组》成为约定俗成的名字，直到今天仍然有人用它来称呼BK2。



BK2虽然极其优秀，但仍然有一些缺点。最被玩家诟病的地方，就是主角的动作偏慢。四名主角中只有SKATE能快跑，另外三位只能行走。不仅如此，这四人的出招速度比起BK1来都相对较慢。虽然这个慢主要是因为增加过渡动作而造成，而且也因此加强了拳拳到肉的打击效果，但还是令玩家觉得爽快感不够。尤其是在最高难度下，敌人的移动、攻击速度都超过了主角，更令主角显得笨拙。不少玩家对由于主角动作缓慢而造成的难度不能接受。毕竟1992年动作游戏已经渐渐以"高速化"作为时尚，之前CAPCOM的《名将》就比《快打旋风》提升了速度，每名角色也都有快跑技能，而1992年底，《街头霸王2TURBO》的推出，标志着"街霸"也进入了高速时代。在这种情况下，BK2主角动作偏慢的问题，就尤为明显。另外，BK2删除了被敌抱住后的挣脱技，以及双人配合技，这也令很多玩家感到遗憾。大家都怀着极大的期待，等待一个圆满改进完善的3代的到来。

“EPISODE 3 求变”

转眼又过去了两年。在这两年里，CAPCOM的动作游戏继续成为街机厅的热门项目。《凯迪拉克与恐龙》、《惩罚者》等新作征服了无数的玩家，以此为代表，格斗清版类游戏全面进入了黄金时代。BK FANS则依旧执着地等待着《怒之铁拳3》的到来。玩家们已经在心目中无数次地想象未来的3代将会是何等模样。

终于，在1994年，《怒之铁拳3》在众人的期待中登场了。日文名BARE KNUCKLE III，英文名STREETS OF RAGE3，缩写分别为BK3和SOR3。本作为24M，再次超越了前作的容量，也达到了同期MD游戏的最大容量。这部耗时两年打造的超级豪华作品，将达到怎样的水准呢？它会超越BK2而成为系列最强作吗？



事实并不像原来期待的那样。也许正是应了"希望越大则失望越大"那句老话，许多入手该游戏的玩家纷纷



发出不满的声音。最终BK3的销量也低于BK2，证明在玩家心目中，BK2仍然是当之无愧的第一。

然而，公正地说，其实《怒之铁拳3》的整体质量还是相当高的，甚至可以说，创意是三部作品中最多的。本作启用了很多新的开发人员，整个游戏充分体现了"求变"的思路，制作者希望通过这些新的变化，能令本作继续在同类游戏中保持领跑地位。

首先是整个游戏高速化了，所有角色都拥有了快跑和翻滚技能，所有出招节奏都加快，一改BK2动作较慢的缺点，可以算是《怒之铁拳TURBO版》。

其次是本作引入了"必杀槽"概念，当必杀槽蓄满后，主角施放两种按A键的必杀技都不会自扣体力，如果不满，则无论是否击中敌人都会被扣去较多体力，这个设定在当时属于超前的。

每个主角的指令必杀技得到加强，新增升级必杀技，主角每达到一定分数后就会升一级，一共可以升到3级，升级之后的必杀技无论招数、判定还是威力都达到大幅强化。

本作还设计了持有武器的必杀技，不同角色使用自己擅长的武器时，能使出华丽而强大的必杀技，武器还有一定的耐久值，用到一定程度就会损坏。

本作恢复了BK1里不能向后摔投胖子的设定，还复活了BK1中被敌人抱住后的挣脱技以及两种伙伴合体技。

BK1特有的场地陷阱、机关也重新回归，本作中设计了大量对主角造成致命伤害的机关。

游戏还设置了许多分支流程、分支剧情，根据玩家所玩的情况会有不同关卡乃至不同结局出现。

可选角色也是历代最多的，除了最初4名默认角色之外，还有三名隐藏角色可以通过达成特殊条件获得，成为玩家可操纵人物。

此外，敌人还会跟主角抢吃补血道具，令局面更加混乱……

因此，《怒之铁拳3》堪称本系列速度最快、动作最全、效果最华丽、隐藏要素最多的一作。而且它也有针对性地改进了BK2的缺点，应该说是完全符合玩家意愿的作品。

但如此多的创意，为什么实际效果却并不尽如人意？虽然说BK2的位置太高，想要超越并不是一件容易的事情，但这只是原因之一。更大的原因则是，《怒之铁拳3》虽然有很多很好的想法，但是在具体实施过程中却出了许多问题，这些问题最终影响了相当一批玩家对本作的喜好程度。

《怒之铁拳3》提升速度、加入快跑系统的做法是完全正确的。但是，速度提升后，各种招式攻击距离、判定以及硬直时间就必须重新调整，而本作显然调整得不够到位，造成的结果就是令人感觉出招发虚发飘，击中感不强。本作的打击音效不再由古代佑三担纲，而由另一个小组制作，重新制作的音效颇令人失望，他们原意可能是想区分出轻重攻击不同的效果，但做得并不到位，实际效果是声音偏轻偏弱，再加上还存在BUG，经常在打中对手的同时没有任何音效，这样就更加破坏了打击感，令玩家感觉动作变软，全然没有前作拳拳到肉的效果。

本作还有很多BUG，比如敌人对主角的攻击，没有扣主角的体力反而扣了他自己的体力；又比如主角有时刚抓住敌人就已经扣掉对方大量体力，等等。

本作设计的升段必杀技确实很有创意，但是每种必杀技的判定、优点和缺点却不够明确，导致角色招数虽多，却并没有很好的针对性。

必杀槽本身是个很好的设计，但是能量自动长满这个设定却有一定问题，因为蓄满能量所需时间并不长，而蓄满后主角即能轻易使出完全无敌而又不扣自己体力的强力必杀技，这样就形成了"躲避敌人同时蓄能量，能量满了就用无敌必杀技攻击"的单调打法。

本作的前冲飞腿被设置得过强，可以击破敌人绝大多数的招数，在BK2里被摒弃的"一招鲜吃遍天"的模式化打法又回来了。

一系列的BUG加上不够完善的判定，使得本作的打法趋于粗糙。当初BK2最大的优点就在于判定严谨、打击感强，本作恰恰是失去了这个特点。

本作主角的设定也令相当一部分玩家不满。删去了BK2里的人气角色大壮摔跤手MAX，代替他的是半人半机器的老头ZAN。须知力量大、速度慢、以花样繁多的摔投技为主的大壮型角色在当时很受欢迎，但SEGA竟然

在本作逆潮流而动，用体形瘦长的机器人取代了大壮。ZAN这个机器人角色被设定为攻击力、防御力、速度、攻击距离都相当优秀，却没有什么特色。他主要是强在招数判定本身，但没有畅快淋漓的连续技，也没有多样的投技，动作也没有体现出机器人的特点，相对其他三名主角，没有与众不同的打法，可以说是一个相当平庸的角色。加上一本正经的老头模样也不是很受欢迎，使得这个角色魅力比MAX差了很多。另外三个隐藏角色是本作中的BOSS——袋鼠、SHIVA和ASH。袋鼠招数比较全面，可惜和小孩SKATE差别不大。SHIVA本来是BK2以来玩家最期待的角色，可惜招数太少，判定怪异，更加上出招指令设计得相当别扭，像是一个未完成版。至于ASH，就感觉完全是凑数的，动作比强力敌兵还少，语音还是借用BLAZE的，而威力和判定却莫名其妙大得惊人。这样的三个隐藏角色显然也很难让真FANS满意。

BK1和BK2应用的动作系统都是攻击打不到人时只是出拳，只有打中人才会变成连续技，而且即使打中人，只要每一招都出得较慢，就会一直出拳而不击倒对手，从而形成无限连。本作的制作者可能考虑到这种设定有些无赖，所以把系统修改成无论是否打中人都会自动把一套连续技出完，而且即使以慢速出招打中敌人，也仍然会完整打出连续技，将敌人打飞。这种做法固然修正了原来的无限连，却也限制了玩家的其他打法。因为主角在任何情况下都会把一套动作做完，造成的结果就是变化少、打法单一。

古代佑三在本作创作的音乐一改先前风格，电子摇滚味很浓。除了结尾曲尚保留本系列传统旋律之外，其他音乐基本没有旋律，而全是强劲的节奏与打击乐，显得颇为嘈杂。他也许是想寻求一种自我突破，但由于风格过于前卫和另类，令很多玩家难以认同，这也是导致一些玩家对本作不满的重要原因之一。

本作的日版由SEGA日本公司制作，而欧美版则由SEGA美国公司制作。和前两作不同，这一作的日版和欧美版有着天壤之别，而且不存在日、美主机上都通用的"双语版"。在故事剧情、人物服装、难度设置各方面，日版和欧美版都有巨大差异，甚至可以这么说，BARE KNUCKLE III和STREETS OF RAGE3根本就能算作是两个不同的游戏。因此，下文将分开介绍BK3和SOR3。

BK3的故事情节是这样的：在经历了两次帮派大战之后，正义重新回到这座城市。AXEL和BLAZE成为国际刑警。东欧某国的小城市"橡木城"突遭核武器袭击，死3万人，伤8万人，放射性物质随即扩散到周边城市，此事引起全球震动。引爆的核弹是GILBERT博士发明的RAKUSHIN122号，为此政府立即紧急中止了166号的研发计划。BLAZE负责调查此案，在原研究所科学家ZAN博士的帮助下，发现了惊人内幕：原来有一个巨大的恐怖组织在幕后操纵，他们拥有大量的RAKUSHIN122，拥有制造核弹并威胁全世界的能力。BLAZE立即联络AXEL、ADAM，展开行动，而SKATE也参与到他们的行动中。他们发现恐怖组织的头目竟然还是老对手"X先生"，他的肉体虽然已经毁灭，但大脑却存放在培养皿中，利用先进的生物技术继续存活并发号施令。"X先生"在各地安置了定时炸弹，并绑架了国防部将军PETROF，并制定了毁灭世界的计划。以高科技武装起来的X先生及其组织，比以往任何时候都要强大，AXEL、BLAZE等人将面临更严峻的挑战……

BK3的故事已经走上了类似《007》的路子，显然制作者想要来一次大手笔。但实际上该作的难度却相当低，是全系列通关最简单的一作，完全没有体现出故事中那种惊心动魄的味道。难度偏低主要是由以下原因造成的：主角攻击力太强、敌人攻击力太弱、敌人体力太低、敌人AI较差。



BK3一共有4个难度：EASY、NORMAL、HARD、HARDEST，无论在何种难度下，敌人的攻击力都是相同的，保持在最低水平。敌人的攻击力（即对主角的扣血值）比BK2的EASY水平还要低，随着难度上升，增加的是敌人的数量、一定程度的AI以及部分敌人的体力，而攻击力保持不变。按理说，不以单纯提升敌人攻防数值而以AI来提升难度，是一种很优秀的做法，也是BK2的精髓所在。但凡事都要有个度，过了度就会走向反面。BK3的敌人AI提升和BK2相比差了很多，即使在最高难度下，敌人的AI也很有限，充其量只是BK2的HARD难度水准，敌人数量虽有增加，但同屏最多也只能出现5人，所谓增加不过是"打完这一批再加下一批"，构不成明显威胁，却反而增加了重复性，令玩家厌烦，部分敌人体力有所提升，但BOSS体力还是很少，在主角强大的攻击力面前不堪一击，只有被秒杀的份，即使最高难度下AI稍微有所提高也体现不出。因此，综合起来看，BK3的最高难度HARDEST充其量也只是介于BK2的NORMAL和HARD之间的水平，更何况BK3没有隐藏难度，当然就更无法和BK2的MANIA难度相比了。



BK3在第5关"忍者屋"设置了好几条秘道，不同的秘道藏有不同奖励道具，当然也有不同配置的敌兵。第6关设置了分支路线。如果未能及时救出PETROF将军，则进入7B，主角必须去国防部阻止假将军发布战争动员令的阴谋。这个假将军由SHIVA假扮，主角将其击败后，即出现坏结局A。

如果及时救出了将军，则进入7A，主角杀入X先生的机器人工厂，最终将其大脑摧毁。但是X先生在死亡之前引爆了散布在世界各地的炸弹，如果主角不能在3分钟内消灭机器人NEO-X的话，那么即使最后获胜，也难逃世界毁灭的厄运，出现坏结局B。

只有在3分钟内消灭了NEO-X，才能挽救世界，这样出现的才是好结局。最后在优美的主旋律下，STAFF字幕衬着主角铅笔素描图缓缓打出。

BK3主角的服装色彩基本跟BK2相同，AXEL是白衣蓝裤，BLAZE是红裙，SKATE是黄衣红帽。人物能力用星数来表示。

而SOR3则讲述的是另一个故事：

X先生在上次的战斗中被打得濒临死亡，邪恶的科学家DAHM博士救了他，将他的大脑植入培养皿中，依靠先进的生化技术延续他的生命。X先生利用DAHM博士建造了机器人工厂，准备以机器人军团来实现自己罪恶的阴谋。首先，他绑架了警察局长。此时，BLAZE已是一名私人侦探，而AXEL则成为自由搏击教练。得知警察局长失踪的消息，BLAZE便展开调查。机器人工厂的ZAN博士怀有正义感，告诉了BLAZE警察局长被绑架的真相。于是BLAZE联络AXEL、ADAM和SKATE，再度重出江湖，为援救局长而和犯罪组织展开新的较量。最后，他们发现了X先生欲毁灭世界的计划，全力将其阻止。

SOR3的故事没有像BK3那么夸张，基本还是警匪斗法的基调。但SOR3的难度却高出BK3许多倍。难度高的主要原因在于：敌人攻击力很强、敌人体力很高、敌人AI较高。

SOR3的难度只有三档：EASY、NORMAL、HARD。但是EASY的实际难度已经和BK3的HARDEST相近。敌人的攻击力，也就是对主角的扣血量被设置得极高，EASY难度下即为BK3最高难度扣血量的2倍，而随着难度的提升，扣血量成倍增长。在HARD难度下，杂兵的一记重拳就可以扣掉主角将近四分之一体力。敌人的体力相对于BK3也是成倍增加，特别是BOSS，在NORMAL难度下已经拥有超长的体力，到了HARD难度更是长得惊人，比如第4关BOSS武士YAMATO，共有3个分身，每个分身4条血，总计就是12条血。SOR3里敌人的速度、攻防积极性都比BK3要高，AI虽然只是达到2代HARDEST的水平，但配合超强的攻击力和体力，就极为恐怖。此外，SOR3在高难度下，机关陷阱也会变得更加厉害，比如第3关工场的油桶就会连续砸下，频率很高；第4关矿道里滑车行驶间隔时间也大为缩短。

因此综合起来看，SOR3的NORMAL实际难度已经相当于2代的HARDEST，而HARD难度则超过了2代的MANIA。此外，EASY难度还被设置成只能打5关（全游戏共7关），无法真正完成游戏，因此玩家若是想看到结局，就至少要选NORMAL难度。显然，SOR3是高手向的。

SOR3没有ASH这个角色，第一关海边驾驶摩托艇的人变成了SHIVA。其他很多角色的名字都有了变化。敌人被打倒时，不会像BK3那样闪烁消失，而是马上消失。



忍者屋的隐藏关卡跟BK3相同，第6关的两个分支也跟BK3一样，只是将军变成了警察局长。但是在7A关是否及时打掉NEO-X的分支里，SOR3和BK3是有区别的。如果及时打掉，那么SOR3和BK3一样都是好结局；但如果超过3分钟时限，SOR3就出现黑底字幕，告知世界遭到毁灭，然后直接结束，而BK3则有世界毁灭的动画，并且依然有完整的STAFF。所以，SOR3里想要看到

完整STAFF是极难的。

SOR3主角的服装色彩也跟BK3完全不同，AXEL变成黄衣黑裤，BLAZE是白裙，SKATE则是红衣蓝帽。人物能力也改成用能量块来表示。此外主角的必杀技叫声也发生改变，比如AXEL的“升龙拳”，在BK3里叫GRAND UPPER，在SOR3里则变成BARE KUNCKLE。

此外SOR3稍微修正了一些BK3的BUG，但是不彻底，依然遗留很多问题。在SOR3和BK3所有的区别中，最突出的就是难度差别，SOR3是全系列最难，而BK3是全系列最容易。喜欢追求挑战的玩家，建议选择SOR3，而只想获得轻松爽快感的，那么BK3是明智的选择。

3代的美术风格更接近真实，画风偏重美式口味，注重肌肉感。BLAZE、SKATE以及绝大多数敌人造型都更逼真、更美观。唯独AXEL，由于过分强调他胸部肌肉，以及脸部的线条，实际效果令人觉得他胸部过于壮硕，而头也显得有点浮肿。当然这是见仁见智的事情，欣赏这一作里AXEL形象的玩家也有不少。游戏画面也比前作更为精美，最终BOSS甚至做出了类似3D的效果。

本作保留了一部分以前的敌兵，也更换了很多人。敌人有快拳手GALSIA、光头DONNAVAN、善于投掷与铲腿的朋克SIGNAL、戴头巾的杂兵ZACK、善于防守反击的GILDIE、电鞭女王ELECTRA、舞女SUZY、摩托车手、胖子、善用手枪和投掷的黑衣杀手、中国功夫师、机器战警、忍者等。

BOSS则有变态人ASH、小丑BRUCE、袋鼠、鬼姬夜叉姐妹、机器人AXEL、日本武士、机器人X、飞人ROCKET、飞人首领JET、机器人X、SHIVA、DAHM博士以及最终的机器人NEO-X。

鬼姬、夜叉从1代复活，这次她们使用的是全新的功夫。在SOR3里她们的名字叫做MONA和LISA（蒙娜丽莎）。机器人AXEL跟AXEL的模样、招数相同，并且能单独发出合体技中的冲撞，速度更是远超AXEL本人。机器人X原本有着X先生的外形，开始战斗后即烧去表皮，露出浑身钢筋。飞人ROCKRT来自于2代，而JET则是强化型，攻击判定更强，还增加了许多新的招数，无论在BK3还是SOR3里都是一个难缠的对手。SHIVA的动作跟2代相比也有一些区别。

有意思的是，这一作的BOSS似乎都经过“瘦身”了，2代里体形较大的敌人都不复存在，留下的都是一些身体较灵，以速度和技术打法为上的角色。而双子女杀手的回归，机器人AXEL的出现，更是体现了《怒之铁拳》系列在BOSS设计上的口味——BOSS都是一些跟主角类型相近的技术型角色。应该说，这是《怒之铁拳3》真正的亮点之一。

《怒之铁拳3》上市时，正值SEGA专用6键手柄推出，因此，本作也对应这种6键手柄。除了A、B、C三键跟原来设定一样之外，X键为升段必杀专用键，配合各种不同的搓招手法，可以在任何时候随意发出任何一级必杀技。Y键则为蓄力快捷键，按Y可以直接发出原先要蓄力的招数；Z键则为组合快捷键，按Z可直接发出原B+C的招数。

以下介绍本作各个角色的招数。每个角色的能力值BK3和SOR3表示方法不同，BK3用星数表示，SOR3以能力块表示，1颗星相当于2个能力块。下文中的数值是SOR3中的能力块数量。

借助器械进行技术战。

SKATE/SAMMY/EDDIE 溜冰小子

日版名SAMMY
美版名EDDIE
绰号SKATE
攻击力：2
必杀技：4
速度：5
跳跃：5
攻击距离：2

出招说明	
A	倒立旋风腿。范围攻击，能量槽若不满则要扣自己的血，如能量槽满则无事。
前＋A	王八拳乱舞。突进时双拳乱舞，全身无敌，能吸住面前敌人连续攻击，是SKATE攻击力最强的招数。能量槽若不满则要扣自己的血，如能量槽满则无事。
前＋A（持有球棒）	360度旋舞脚。
B	直拳。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续按	3拳加倒钩踢的连续技。
B按住蓄力一段时间再放开	倒钩踢。
前前B	滚动攻击，远距离突进技，相当实用，为SKATE主力技。
前前B（1星状态）	前冲滚击。或在任何状态下按X，前，前。
前前B（2星状态）	团身脚。或在任何状态下按X，前，下。
前前B（3星状态）	团身闪光踢。或在任何状态下按X，上，前，后。
前前B（持有球棒）	架棍踢。
前前B（持有小刀）	冲刺斩。
C	跳跃。
B＋C	后翻脚，用于攻击身后。
B＋C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	跳跃双脚踢。
先C后下＋B	跳跃踏头，用于空中压制。
按住前方向先C后B	前跳飞腿。
奔跑中先C后B	前冲飞腿。
正面抓住对手B	肘击。直接打飞对手。
正面抓住对手，前＋B	头撞，连续按的话可以打3下，在按第3下时自动变为肘击，直接打飞对手。
正面抓住对手，后＋B	夹腿摔。
背后抓住对手B	骑肩打头。
正面抓住对手，按C后马上按B	斩首投。

在前作中，SKATE的特点是比较明显的，因为主角中只有他才能快跑，因此所有打法也都是围绕着快跑而来。但是在本作里，所有角色都会快跑，他这个特点便显不出来了，而攻防能力差、攻击距离短的弱点却变得更为明显。因此本作的做法是加强他招数的判定，并增加他某些招数的威力以达到平衡。本作由于有能量槽设置，能量槽能自动加满，全满后施放任何强力必杀都不扣血，这样SKATE就可以反复使用“王八拳”，轻易搞定原本难缠的对手。另外持有小刀后的冲刺也相当好用。SKATE总体实力比前作提升。



可以反复使用“王八拳”，轻易搞定原本难缠的对手。另外持有小刀后的冲刺也相当好用。SKATE总体实力比前作提升。

ASH 阿史

精神变态者。这个角色是日版（BK3）所独有的。使用方法是：在第一关打倒ASH后按住A，直到下一个场景开始，玩家接关时即可使用ASH。

出招说明	
A	流氓拳乱舞。能量槽若不满则要扣自己的血，如能量槽满则无事。
B	流氓拳。
B连续按	连环流氓拳，判定极强、威力极大。
B按住蓄力一段时间再放开	流氓拳三连击。
C	跳跃。
B＋C	倒敬酒，用于攻击身后。
正面抓住对手按B	打桩投。
正面抓住对手按	挑衅。
前或后方向加B	
背后抓住对手B	倒抛投。
快速按两记上或下	高弹跳。

ASH显然是个没有最终完成的角色，放在游戏里简直就是测试版的感觉。他招数极少，判定极为粗糙，普通攻击速度快、威力巨大、判定超强，可以轻易地击倒敌人。

此外还有隐藏的“超级AXEL”（因为仍是AXEL，所以就不把他算作第8个角色了），选法是：游戏开始后选择AXEL，在出现定时炸弹倒计时剧情时按住开始键和A键，按顺时针方向迅速转动方向键，直到游戏正式开始。BK3和SOR3都可使用。“超级AXEL”的A键必杀变成了超强火焰龙翔拳，原有的前＋A动作删除。“超强火焰龙翔拳”无视能量槽，可以一直使用而不扣自己的体力，近距离威力超大，对BOSS可以秒杀，而且能震倒画面中所有的敌人。但招数发生过程中并非完全无敌，开始和结束时有下段弱点，会被敌人铲腿击中，在出招过程中也会有空档，能被敌人的突进技、远距离攻击打到。如果是抓住敌人时使用此招，则会变成普通的龙翔拳。尽管这招并不是完全无敌，但使用之后确实可以使难度大大下降，同时也会令本作变得相当无聊，不过被美版SOR3的难度所折磨的玩家倒是可以用这个隐藏角色出口恶气。

SHIVA 西瓦

X先生的贴身保镖。使用方法是：在第一关打倒SHIVA后按住B，直到第2关开始。玩家接关时即可使用SHIVA。

出招说明	
A	天升脚。能量槽若不满则要扣自己的血，如能量槽满则无事。
B	直拳。
B连续按	2记直拳加一记肘击再加高弹腿。
B按住蓄力一段时间再放开	高弹腿，招数判定强，威力大。
前前B	肘击敲头
C	跳跃。
B＋C	肘击敲头，近距离攻击，不击倒敌人，可无限连。
先C后B	跳跃押掌。
先C后下＋B	跳跃押掌。
按住前方向先C后B	前跳飞腿。
正面抓住对手连续按B	2记直拳加一记肘击再加高弹腿的连续技。
背后抓住对手B	灌篮投。
快速按两记上或下	高弹跳。

SHIVA堪称人气最高的BOSS，可惜这次制作得太粗糙了，不但没有增加招数，还删去了原有招数，出招设置也是极其混乱。SHIVA的招牌技“天升脚”，应该跟AXEL的“升龙拳”同样出法，是前前B，而他的“火焰脚”，则应该是按A使出的扣血必杀。可是，在本作中的设置，居然把天升脚作为按A使出，而原先的“火焰脚”居然被删除了，至于前前B，根本就设计得跟B+C动作一样。再加上把SHIVA正面抓住对手后的擒拿技变成跟普通打击技一样的招数，又把B+C设计成原先应该是近身擒拿的打头技，弄得一片混乱，感觉全无。相信这是很多FANS玩本作时的怨念所在。当然，SHIVA还是超强的，无需多考虑打法，用普通技即可轻易解决对手。

03



ZAN 赞

攻击力：5
必杀技：3
速度：3
跳跃：3
攻击距离：6

出招说明	
A	放电。范围攻击，能量槽若不满则要扣自己的血，如能量槽满则无事。
前＋A	电手。距离远、延续时间长，属于单方向攻击。能量槽若不满则要扣自己的血，如能量槽满则无事。
前＋A（能量球状态）	保龄球抛掷。
B	直拳。
B（捡起武器时）	将武器变成能量球。
B连续技	2拳接长臂拳的连续技。
B按住蓄力一段时间再放开	长臂拳，控制距离长。
前前B	光刀冲撞，判定范围广，对地、对空皆有效。
前前B（1星状态）	强力光刀。或在任何状态下按X，前，前。
前前B（2星状态）	二重光刀。或在任何状态下按X，后，上。
前前B（3星状态）	三重刀光。或在任何状态下按X，上，后，前。
前前B（能量球状态）	保龄球抛掷。
C	跳跃。
B＋C	反手拳，用于攻击身后。
先C后B	原地跳跃劈掌。
先C后下＋B	跳跃下击拳，用于空中压制。
按住前方向先C后B	前跳肩撞。
正面抓住对手B	击肚拳。直接打飞对手。
正面抓住对手，前＋B	打头，连续按的话可以打3下，在按第3下时自动变为击肚拳，直接打飞对手。
正面抓住对手，后＋B	后扔摔。
背后抓住对手B	反手投。
背后抓住对手，按前或后加B	强力灌篮投。



ZAN打击技、投技都很强、攻击距离也很远、速度又不慢，几乎就是一个强到无耻的角色。作为平衡，他不能使用武器，捡起任何武器都会变成能量球。此时按前前B能把能量掷出伤人。光刀必杀技相当好用。虽然ZAN没有什么华丽的连续技，但是像他这么强的角色，用普通技已经足够。

BLAZE 波蕾兹

攻击力：4
必杀技：6
速度：4
跳跃：4
攻击距离：4

出招说明	
A	圆舞脚。属于范围攻击，能量槽若不满则要扣自己的血，如能量槽满则无事。
前＋A	气功掌（波动拳）。有一定的攻击距离，能量槽若不满则要扣自己的血，如能量槽满则无事。
前＋A（持有小刀）	星华乱舞。
B	直拳。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续技	3拳加高段踢的连续技。
B按住蓄力一段时间再放开	高段踢，攻击距离较短。
前前B	飞翔双斩，对地有效。
前前B（1星状态）	前冲双斩。或在任何状态下按X，前，前。
前前B（2星状态）	脚刀。或在任何状态下按X，前，上。
前前B（3星状态）	脚刀双斩破。或在任何状态下按X，下，前，上。
前前B（持有长刀）	冲斩刀，突进并连续攻击前方敌人，并且在攻击结束而敌人尚未倒地情况下变成擒拿对手状态。
前前B（持有小刀）	升龙刀。
C	跳跃。
B＋C	扫荡腿，用于攻击身后，并有一定的范围效果。
B＋C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	原地飞腿。
先C后下＋B	落掌打，用于空中压制。
按住前方向先C后B	前跳飞腿。
正面抓住对手B	大外割投。动作类似“街霸”里春丽的投技。
正面抓住对手，前＋B	膝顶。连续按的话可以打3下，在按第3下时自动变为掌掴，直接打飞对手。
正面抓住对手，后＋B	巴投。
背后抓住对手B	后仰摔投。

本作中，BLAZE整体实力进一步提高，三级必杀技“脚刀双斩破”，攻击范围大，无敌时间长，判定很强，成为她的主力技。她的前跳飞腿判定超强，配合快跑能发挥巨大作用，对绝大多数敌人都有效。持有小刀和长刀后的必杀技也很强劲实用，升龙刀使她具备了对空优势，冲斩刀则可以接投掷，非常霸道。不过相对来说，她的直拳要比前作削弱很多。





AXEL 艾克索

攻击力：6
必杀技：4
速度：2
跳跃：2
攻击距离：5

出招说明	
A	龙翔拳。属于范围攻击。能量槽若不满则要扣自己的血，如能量槽满则无事。
前＋A	升龙乱舞。一套连环拳之后以升龙结束，属于单方向攻击，全部命中的话威力较大。能量槽若不满则要扣自己的血，如能量槽满则无事。此招在本作有所削弱。
前＋A（持有长刀）	刀光。
B	直拳。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续技	3拳2脚的连续技。
B按住蓄力一段时间再放开	二连踢，控制距离长，非常实用。
前前B	升龙拳（GRAND UPPER），对地、对空皆有效，本作中威力有所削弱，收招硬直变大。
前前B（1星状态）	前冲升龙。或在任何状态下按X，前，前。
前前B（2星状态）	烈焰龙翔。或在任何状态下按X，下，前。
前前B（3星状态）	烈焰升龙拳。或在任何状态下按X，后，下，前。
前前B（持有长刀）	升龙斩。
前前B（持有棍棒）	突进斩。
C	跳跃。
B＋C	反手拳，用于攻击身后。
B＋C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	原地飞腿。
先C后下＋B	跳跃顶膝，空中压制性强。
按住前方向先C后B	前跳飞腿。
正面抓住对手B	头撞。直接打飞对手。
正面抓住对手，前＋B	膝顶。连续按的话可以顶4下，在按第3下时自动变为双顶膝，直接打飞对手。
正面抓住对手，后＋B	背摔。
背后抓住对手B	灌篮投。

AXEL最强悍的几个必杀技都相对BK2有所削弱，但由于3级必杀的存在，整体实力依然较强，动作简单有效，也适合初心者玩家上手。能量槽满时，BK2的一些强力连续技也同样可以用。由于前冲飞腿加强，很多情况可以用这一招轻松应付。

VICKY/ROO 袋鼠

日版名VICKY
美版名ROO
美版名称来自于早期一个以袋鼠为主角的游戏“KANGAROO”。
攻击力：3
必杀技：2
速度：6
跳跃：6
攻击距离：3

出招说明	
A	团身滚击。范围攻击，能量槽若不满则要扣自己的血，如能量槽满则无事。
前＋A	旋风腿。向前突进攻击，能量槽若不满则要扣自己的血，如能量槽满则无事。
B	直拳。
B连续技	2记直拳加击肚拳加倒钩踢的连续技。
B按住蓄力一段时间再放开	倒钩踢。
前前B	突进冲击。
C	跳跃。
B＋C	后扫尾，用于攻击身后。
先C后B	跳跃回旋扫尾。
先C后下＋B	跳跃大坐，用于空中压制。
按住前方向先C后B	双飞腿。
正面抓住对手B	蹬腿，连续按的话可以打3下，最后一下直接打飞对手。
背后抓住对手B	连环蹬腿。

使用方法是：在第2关不打死袋鼠而打死小丑，这样玩家接关时就可以使用袋鼠。或者在标题画面时按住1P手柄的上和B，再按开始进入游戏即可选择。

袋鼠属于搞笑角色，动作很滑稽。作为BOSS来说它的动作已经超多，但是作为可选角色来说就显得比较少。

基本上，它跟SKATE是相同类型，但由于不能使用武器，实际能力要比SKATE弱。

无论是BK3还是SOR3，BLAZE的飞腿动作都变成了类似于2代国际版的那种“双腿并拢”的姿势，经过重新描绘后的动作造型看起来不再那么别扭，而且内裤一角也若隐若现。

本作还有一个隐藏要素：原来，当初在制作本作时，设计了主角骑摩托车战斗的场面，但在最终的正式版将它删除了。不过一些数据资料还是隐藏在游戏中，用特殊方法可以开启。国外的STREETS OF RAGE ONLINE网站上有提供记录下载，用此记录运行SOR3，可进入摩托关。这个隐藏内容在多年之后，成为西班牙SOR FANS制作同人作品的重要素材之一。

该作传入中国大陆时，译名的问题终于暴露出来。按照把一代译作《格斗三人组》的做法，这作应该叫《格斗三人组3代》，但问题是主角并非3人组而是4人组。而2代已经被译作《格斗四人组》，那么这一代就该叫《格斗四人组2代》，但事实上这作的标记明明是3而不是2。一时间，各种混乱的叫法在民间流传，直到大家约定俗称，统一用《怒之铁拳》来命名本系列，并标上相应的数字，译名混乱的问题才得到解决。



“EPISODE 4 重生”

《怒之铁拳》三部曲成为SEGA的动作经典，玩家们迫切期待着续作的出现，就像当时对2代、3代的期待一样。不过，当时已经是1994年，游戏界已经进入了次世代。同年12月，SEGA推出了32位主机SEGA SATURN土星。如果要推出《怒之铁拳4》，自然就是在土星上了。鉴于土星的良好机能，大家都对续作充满希望。

这个时代，3D画面刚刚开始成为时尚，因此SEGA公司也想把《怒之铁拳4》做成3D动作游戏。他们看中了CORE公司正在开发的FIGHTING FORCE，想把它买下来改成《怒之铁拳4》，但最终没有谈成，FIGHTING FORCE还是出在了PS上。

《怒之铁拳4》计划搁浅，但是不久之后SEGA在SS上推出的《龙胆虎威》(DIE HARD，又名DYNAMITE DEKA)却沿用了一些《怒之铁拳4》的开发资料，因此我们可以感受到这部作品带有明显的"3D怒之铁拳"痕迹。

到了1998年，SEGA又推出新的主机DREAMCAST，于是制作《怒之铁拳4》的想法重新又起。古代佑三率领ANCIENT准备再次跟SEGA合作，他甚至制作了一段游戏DEMO，从DEMO中可以看出他的很多创意。可惜的是，SEGA公司需要的是一个3D化的动作游戏，而古代佑三的很多理念变成3D化后就带来了很多问题。最终，在游戏如何3D化的问题上大家意见无法达成一致，SEGA美国公司遂中止了《怒之铁拳4》项目。



在《DIE HARD》之后，SEGA还推出了DYNAMITE DEKA2和SPIKE OUT，这些3D动作游戏都能让人感受到当年《怒之铁拳》的影子。一些痴心的玩家便把它们当作《怒之铁拳4》看待。

不久，SEGA在SONY的强势夹击之下，终于宣布不再开发新的家用主机，而成为彻底的软件方。SEGA内部也分成很多子公司，原AM3研变成了Hitmaker。古代佑三觉得制作《怒之铁拳4》的机会又来临了，于是他决定跟Hitmaker接洽，如果他们有意在XBOX上推出《怒之铁拳4》，那么他就开始这个机会。他的妹妹AYANO KOSHIRO也为新作设计了5名新角色。



一切似乎很顺利，Hitmaker同意了这个项目并开始运作。古代佑三也制作了新的DEMO。一时间传言满天飞，玩家的胃口被高高吊起，似乎马上就可以见到期待中的《怒之铁拳4》了。然而，接下去的事情并无进展，到了2002年3月，古代佑三接受采访，有人问起《怒之铁拳4》的开发情况，他以一句"那都是传言"打发了。

同年，3D化的《SHINOBI》在PS2上复活，而《怒之铁拳4》，依然杳无音信。没人知道这其中发生了什么事，但执着的玩家依然在期待，他们依然相信《怒之铁拳4》会有真正推出的那一天。

等不到正式作品，玩家们便自己制作同人作品，多年来以《怒之铁拳》为素材的同人游戏推出过很多，而真正掀起高潮，还是在2006年。

2006年年底，西班牙游戏制作小组BOMBER GAMES在PC上推出了《怒之铁拳重制版》(STREETS OF RAGE REMAKE，以下简称SORR)，小组成员用业余的时间来制作这部同人作品。游戏从开始策划到成品发布经历了5年的时间，最终推出的是一部质量极高的集大成之作。目前这部作品依然没有全部完成，主要是两个隐藏关卡还有待继续完善，跟新增加女BOSS的对决还未设计好，部分招数也有待修正，但这一切都不会影响玩家完整地打穿整个游戏。

BOMBER GAMES小组的成员显然都是"怒之铁拳"的忠实粉丝，对这个系列研究得极为透彻。这部同人作品集合了原作1至3集的主角共6名，三部曲中的大部分场景和绝大部分敌兵，并增加了许多新场景、新敌人、新道具和新武器，大量分支路线的设计使游戏充满了趣味性和重玩性。音乐则是以往三部作品中经典旋律REMIX版的荟萃，精彩绝伦而又震动人心，与激烈的打斗场面配合得极佳。此外，加入了真实阴影和流血特效等诸多要素，使得游戏更眩目。

SORR的系统和招数是集三部曲之特长。移动系统是3的进化，每个角色都能快跑以及上下翻滚，但相比3更强的是奔跑时能上下移动，人物运动更为自由和流畅，有点类似于CAPCOM的《凯迪拉克与恐龙》。当然跟《凯迪拉克与恐龙》相比还是稍微弱一些，因为《恐龙》的系统是可以在跑动中任意改变方向并且保持跑步姿势的，而SORR则只能在跑动中上下移动，一旦变成相反方向则不再保持跑步状态。

招数系统基本承袭2，加入了3的部分武器必杀，并加入了1的呼叫增援。此外部分角色还增加了前前A扣血必杀。本作取消了双人合体技配合，也取消了不能向后投摔胖子的设定，这些方面的设定跟2相同。在招式判定和连续技使用方面亦做了不少修正。

SORR还可以让玩家自由选择两种跳跃系统和两种COMBO系统。SOR2的跳跃系统是跳起后不可改变方位，而SOR3则是可以在空中随意改变方位。SOR2的COMBO系统是连续按B键攻击打空时一直出拳，直到打中人才会形成连续技，而SOR3的COMBO系统则是不管是不是打空，都会自动把一套连续技出完。玩家可以按照自己的喜好任选一套系统。主角死后接出的模式也有两种，一种是传统的死后尸体消失，新生命从空中跃下震倒全部敌人；另一种是重制版原创，死后直接从地上爬起，没有无敌时间。后者显然更为"真实"一些，但因为没有无敌时间而使得难度更大，而敌人的被震倒与否也直接影响到战局。

SORR新增了枪械武器，类似于CAPCOM的几部动作经典。武器的应用在这一作变得更为重要，经过判定、硬直等调整，本作中使用武器比空手的优势更为明显，这也是更接近"真实斗殴"的效果。

在这部重制版里，制作者保留了以敌人的积极攻防与配合来制造难度的特色，使玩家感受到更密不透风的疯狂刺激，而并没有简单地靠增加扣血量来提高所谓"难度"。同时，他们还改进了原三作中的诸多缺陷与不足，综合了前3作的优点。



重制版的主角移动和攻击速度比2快，比3略慢，在这个速度下，既加强了流畅感，又不会令动作发飘。每个角色都具有快跑和翻滚能力，且能够在横向快跑中上下移动。打击感、招数判定大致以2为基础，比较细腻，有拳拳到肉的感觉。3中的必杀槽和升段必杀系统没有被沿用，但是升段必杀的部分动作却成为个别角色新增加的"前前A"扣血必杀技。另外1的呼叫增援也重新复活，使得SORR成为系列中唯一同时拥有扣血必杀和"魔法轰炸"的一作。在PC平台上运行的本作，同屏人数也高于2和3。这一切使得SORR打击感、爽快度、刺激性都达到满点。

招数系统相对前作发生的最大改变是：当主角抓住敌人之后，是无法



不管制作方究竟是出于何种意图，大多数玩家对这种改变并不满意。此外很多招数的判定都发生了变化，或变强，或变弱，这个在下面分析每个角色的用法时会具体阐述。

但是本作的判定相对于2代来说还是显得粗糙，敌人的AI也成问题。

使出前A强力必杀技的，即使玩家按了方向，出来的仍是无方向A的回旋必杀技。由此造成原来的很多从空中压制接近身抓打再接强力必杀的打法不再存在。

制作者原想把敌人做得更聪明些，但是没有调整好，很多地方反而变得更傻，在角落会被主角轻易逼死。本作分EASY、NORMAL、HARD、HARDEST、MANIA五档难度，不同难度之下敌人的攻击力、防御力、体力、AI都不变，区别只在于敌人的数量和对玩家的生命、接关次数限制。由于所有的BOSS都被设置成不超过2条体力，因此很容易被玩家秒杀。此外敌人的配置也无法达到2代的高度，无法再现2代“地狱升降机”的惨烈战斗场面。

还有一件令人感到遗憾的事：SORR基本复活了以往3作中的所有敌兵，却偏偏漏了一个非常个性化的角色。

1代中使中国功夫的“白鹰”，这种以中国腿法为主的敌人以后各作再也没有出现过，原本希望他能在SORR里复活，可结果却还是让人失望。

以下详细分析每一名角色的招数性能和打法。SORR里需要用到4个动作键，分别是A——扣血 必杀，B——攻击，C——跳跃，D——呼叫增援。下面列出的出招表按照这4个字母对应，不再赘述。

呼叫增援，原则上每条生命在每一关只能呼叫一次，如果吃到“警车模型”道具则增加一次。

SORR里一共有8名主角，初始状态可选的是：AXEL（艾克索）、BLAZE（波蕾兹）、SKATE（溜冰小子）、MAX（麦克斯）、ZAN（赞）、ADAM（亚当），两名隐藏角色为敌BOSS SHIVA（西瓦）和MR.X（X先生）。

不同结局取决于流程。

BLAZE 波蕾兹

擅长腿技、柔道和刀术。速度和跳跃能力较高，攻击力、防御力、攻击距离都稍弱，是一个需要活用速度、投技和各种打击技巧，并巧妙利用武器来克敌制胜的角色。人物模型沿用BK3。

攻击力：2
必杀技：3
速度：4
跳跃：4
防御力：2

出招说明	
A	圆舞脚。属于范围攻击，如击中敌人则要扣自己的血，如不击中则无事。
前＋A	气功掌。有一定的攻击距离，无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
前前＋A	双斩破。这个动作来自于原3代升段必杀的最后一部分，属于突进技，无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
B	直拳。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续按	3拳加高段踢的连续技。第3拳带有向后的肘击判定。
B按住蓄力一段时间再放开	高段踢，攻击距离较短。
前前B	飞翔双斩，对地有效，本作中被削弱。
前前B（持有匕首状态）	升龙刀，判定很强，特定位置能打出高HIT数且对多人有效。
前前B（持有长刀状态）	冲斩刀，突进并连续攻击前方敌人，并且在攻击结束而敌人尚未倒地情况下变成擒拿对手状态。
C	跳跃。
B＋C	扫荡腿，用于攻击身后，并有一定的范围效果。
B＋C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	原地飞腿。
先C后下＋B	落掌打，用于空中压制。
按住前方向先C后B	前跳飞腿。（这个动作姿势沿用了3代的“双腿并拢版”。）
正面抓住对手B	大外割投。直接打飞对手。
正面抓住对手，前＋B	膝顶。连续按的话可以打3下，在按第3下时自动变为掌掴，直接打飞对手。
正面抓住对手，后＋B	巴投。
背后抓住对手B	后仰摔投。

BLAZE在这作中被削弱很多，首先是直拳连续技很弱。原先她很强的原地飞腿判定也被极大削弱，无论玩家如何把握时机，都会被敌人轻易击破。飞翔双斩的突进距离和攻击判定也被削弱，已经没有太多实用价值，原先2里经常用的三拳接飞翔双斩的打法也不再有用。前前A的“双斩破”虽然是判定较强的突进技，但是威力跟3的升段必杀已完全无法相比，而且还要自扣血，并不实用。

但是BLAZE的气功掌却得到大幅度强化，攻击力很高，三拳接气功掌是非常有效的对付强敌招数。此外她的前跳（前冲）飞腿也强化很多，判定超强，几乎可以无责任出招踢飞面前的一切敌人，对飞翔突进型敌人也有奇效，甚至可以对着角落盲目出招逼死飞人之类的BOSS。不过个人对这一点颇为不满，因为原先BLAZE原地飞腿虽强，却需要对距离和时机的精确把握，现在削弱原地飞腿而强化前跳飞腿，看似平衡，其实是用无



责任招数替换有责任招数，使得BLAZE的打法变得模式化，失去了很多技术含量。



活用各种武器对BLAZE来说相当重要。持小刀时可以使出升龙必杀技，判定强、连击数大、威力高，并且对多人有效。用长刀时的突进技也很好，并留有近身投掷等后续招数。总体来说，BLAZE的应用需要一点跟前作不太一样的思路，不管如何，在高难度下苦战还是难免的。

AXEL 艾克索

攻防、速度各方面较为平衡，以强力的升龙拳（GRAND UPPER）为招牌技，人物模型沿用BK2。

攻击力：4
必杀技：5
速度：2
跳跃：2
防御力：3

出招说明	
A	龙翔拳。属于范围攻击，如击中敌人则要扣自己的血，如不击中则无事。
前＋A	升龙乱舞。一套连环拳之后以升龙结束，属于单方向攻击，全部命中的话威力巨大。无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
前前＋A	旋风腿。这个动作来自于2代开发版中被删除的招数，现在复活。范围技，无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
B	直拳。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续按	3拳2脚的连续技。
B按住蓄力一段时间再放开	二连踢，控制距离长，非常实用。
前前B	升龙拳（GRAND UPPER），对地、对空皆有效，威力强大，为AXEL的招牌技。
C	跳跃。
B＋C	反手拳，用于攻击身后。
B＋C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	原地飞腿。
先C后下＋B	跳跃顶膝，空中压制性强。
按住前方向先C后B	前跳飞腿。
正面抓住对手B	头撞。直接打飞对手。
正面抓住对手，前＋B	膝顶。连续按的话可以顶4下，在按第3下时自动变为双顶膝，直接打飞对手。
正面抓住对手，后＋B	背摔。
背后抓住对手B	灌篮投。

AXEL的招数基本是沿袭2代再加上跑步系统。新增加的前前A必杀技“旋风腿”实在算一个鸡肋，因为从它的效果来看属于范围技，但原有的A“龙翔拳”已经是一个完美的范围技，而且不打中人时还不会自扣血。反过来，“旋风腿”攻击力并不比“龙翔拳”高，却不管是否空发都会自扣血，这样实用性就大打折扣。其实，如果把“旋风腿”设计成类似《街霸》里RYU、KEN“龙卷旋风腿”那种一边往前移动一边攻击的招数，就会好很多。因为在《怒之铁拳》系列里，AXEL一直缺乏这种突进式的扣血必杀技，如果“旋风腿”改成移动攻击型，就正好弥补了这一缺憾。



AXEL的特点向来是正面强，背后弱，转身较慢，反手拳防身后效果也一般，危急时还是用“龙翔拳”拼血解围更合算。本作加大了升龙拳的收招破绽，原本超强的“升龙乱舞”也不是完全无敌，敌人可以趁隙用轻拳打破。加上抓住对手不能使出前前A，使得原有的最强连续技——跳跃顶膝、近身



顶膝×2、升龙乱舞的10连击不再成立，而只能用站立直拳×3接升龙乱舞这套，威力稍小。

在这一点上AXEL显然是削弱的，不过好在这作前跳飞腿判定、威力都加强不少，基本用这招对付冲过来的敌人很简单，所以还是平衡了不少。再加上升龙拳（GRAND UPPER）在特定位置对敌人能形成高HIT的连击，特别是在角落能轻易封死飞人等强敌，因此整体上还是相当好用的。

AXEL的主要战法还是依靠升龙拳和3记直拳接升龙拳的连续技，加上活用蓄力2连踢和前跳飞腿，以及用3记直拳接升龙乱舞来造成对强敌的一击必杀。

04

出招说明	
A	冲锋枪扫射。范围攻击，速度较慢，如击中敌人则要扣自己的血，如不击中则无事。
前＋A	冲锋枪直线射击，速度快，子弹密集，攻击范围为贯穿全屏，且敌人不可防御。无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
前前＋A	无。
B	枪托砸。无连续技，不可蓄力。
前前B	幻影冲撞。
C	跳跃。
B＋C	回身拳，用于攻击身后。
先C后B	原地跳跃射击。这是MR.X最有效、最霸道的一招，可以在不费自己血的情况下连续向前射击。
先C后下＋B	跳跃砸枪托，空中压制性强。
按住前方向先C后B	前跳飞腿。
奔跑中先C后B	前冲飞腿。
正面接近对手	自动出枪托砸。

Mr.X X先生

《怒之铁拳》系列的大BOSS，犯罪辛迪加的幕后操纵者，无恶不作的黑社会分子，原三部曲中都有出场。喜欢使用冲锋枪疯狂扫射，攻防能力极强，速度快，只是跳跃较差。

攻击力：4
必杀技：1
速度：4
跳跃：2
防御力：5

MR.X不能捡任何武器，只能用身上装备的冲锋枪。

说实话，一开始玩SORR的时候，我怎么也想不到最后一个隐藏角色居然是X先生。曾经想过最有可能的几个角色：袋鼠、ASH、机器人X，结果发现都不是。



没想到X先生是可用角色的最大原因，可能就是因为一直感觉他的招数最少吧。他给人留下的一贯印象就是一个没什么武功但靠着冲锋枪横行一时的无赖，基本招数就只有开枪射击和用枪托砸人。所以，这次重制版的制作者把他作为可选角色，就为他设计了很多新招数。

总体来看，这些新招数设计得没什么太大问题，但也比较平庸。X先生主要依靠原地跳跃设计和幻影冲撞来战斗。但现在X先生仍然像个未完成品，这个角色的招数设计还有更多的提升空间。比如，可以设计连续按B的连续技，把枪托砸人作为最后一招，可以设计很多强力投掷技，这样这个角色就能成为继MAX之后另一个摔投系角色。鉴于MAX大受欢迎，这样的X先生应该能成为玩家喜欢使用的角色。此外很多打人和挨打的判定都做得粗糙。现在这样，多少有凑数的感觉。所以用X先生打关，个人感觉基本是没什么太大乐趣，最多当是体验一下扮演最终BOSS的感觉吧。

X先生既然是警察的死对头，自然也是不可能呼叫增援的。如果你要强制他这么做，他会说一句很幽默的话：你要我请求警察帮忙吗？

出招说明	
A	旋风掌。范围攻击，如击中敌人则要扣自己的血，如不击中则无事。
前＋A	肩冲，突进技。无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
前前＋A	翻滚腿。这个动作取自“肩冲”的收招部分，加以强化，但实用性一般。
B	劈掌。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续按	两记劈掌加黑虎掏心加盖头掌的连续技。黑虎掏心在特定位置有向后攻击判定。
B按住蓄力一段时间再放开	盖头掌。
前前B	铲腿，突进技。
C	跳跃。
B＋C	后踢脚，用于攻击身后。
B＋C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	跳跃劈拳。
先C后下＋B	跳跃肩撞，用于空中压制。
按住前方向先C后B	前跳火箭踢。
奔跑中先C后B	前冲火箭踢。
正面抓住对手B	勒颈，自动勒5下，结束后打飞对手。这是本作中MAX最强的投技。
正面抓住对手，前＋B	顶膝，连续按的话可以打4下，在按第3下时自动变为头撞2连击，直接打飞对手。
正面抓住对手，后＋B	后仰摔。
背后抓住对手B	德式背摔。
正面抓住对手，按C后马上按B	跳跃摔投。
背后抓住对手，按C后马上按B	终极原子弹投，本作中被削弱。

MAX 麦克斯

一个以摔投技为主的角色，速度慢、跳跃低，但攻防能力极高，拥有一击必杀的强力投技。人物模型沿用BK2。

攻击力：5
必杀技：4
速度：1
跳跃：1
防御力：5



《怒之铁拳3》很不明智地删去了MAX，现在SORR里又让他复活了。本作和2相比，MAX很多地方被削弱。本作改掉了2代中“肩冲”的强悍判定，无论对手是否防御，“肩冲”的判定都只能延续一小段距离，作为一个扣血必杀来说，实用性大大降低。而原先在2里，MAX的背后摔投以及背后的跳跃打桩扣血极多，一下子就可以去掉敌人一条血，在本作中，扣血被大大减少，基本跟普通投技无异了。2代中，MAX持有水管、长棍类武器，挥动时自动带有身后攻击判定，本作中这一点被改掉了，修正成跟其他角色一样只有前方攻击判定，再加上MAX的抓人范围比2缩小，综合起来看MAX的实力被削弱不少。

好在MAX的正面抓技“勒颈”还是很强，甚至扣血比2更多，于是他新的最强技变成了——跳跃肩撞压制、正面抓住顶膝×2、勒颈5连击。

出招说明	
A	火焰脚。范围攻击，如击中敌人则要扣自己的血，如不击中则无事。
前＋A	波动拳。威力大，攻击范围为贯穿全屏，且敌人不可防御，是极为强悍而无耻的必杀技。无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
前前＋A	火焰升龙拳。无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
B	直拳。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续按	2记直拳加一记高弹腿。
B按住蓄力一段时间再放开	高弹腿，招数判定强，威力大。
前前B	天升脚（FINAL CRASH），对地、对空皆有效，特定位置能形成高HIT数，攻击力、判定都很强，发招快，收招破绽比AXEL的升龙拳小，是相当实用和霸道的招数，也是SHIVA的招牌技。
C	跳跃。
B＋C	回身脚，用于攻击身后。
B＋C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	原地飞腿。
先C后下＋B	跳跃押掌，空中压制性强。
按住前方向先C后B	前跳飞腿。判定为本作所有角色最强。
正面抓住对手B	肘击。直接打飞对手。
正面抓住对手，前＋B	肘击。直接打飞对手。
正面抓住对手，后＋B	巴投。
背后抓住对手B	灌篮摔投。

SHIVA 西瓦

拳法达人，攻击力、防御力、必杀技、攻击距离、速度、跳跃各方面都超强的狂人，是《怒之铁拳》系列里最富有魅力的BOSS。人物模型沿用BK2加上自创。

攻击力：4
必杀技：5
速度：4
跳跃：4
防御力：4

看来怒之铁拳FANS的想法都是一致的，3代里SHIVA的出招指令实在设计得太糟糕了，现在由西班牙人来拨乱反正。天升脚终于是前前B做出了，而火焰脚作为按A使出的扣血必杀技也回来了。此外他们还为SHIVA增加了大量原来没有的动作，特别是波动拳和升龙拳的加入，令SHIVA更像是《街霸》里的角色。



不过，这个角色招数设计仍有一个巨大的遗憾！那就是，当SHIVA正面抓住敌人时，无论按不按方向，按B时做出的动作是一样的，都只能用肘打对方一下。而这一下攻击力极小，造成SHIVA在正面抓住对手后，只有将其直接投出或翻滚到其背后投两种选择。其实，早在2代里，SHIVA就有正面近身擒拿技，是抓住对手的打头技，这个动作完全可以作为近身抓敌按前加B的招数，现在居然在SORR中被删掉了！非常令人不解的是，游戏制作者既然已经重新设计制作了大量新招数，为什么又要将原来已有的招数删除呢？

此外，SHIVA的前前A“火焰升龙拳”也是鸡肋。要护身，已经有A火焰脚，要防空，已经有前前B天升脚，要打正前方远距离，有前A波动拳。“火焰升龙拳”无论是判定、距离、威力都不足，偏偏还是个强制扣血技，就显得很无聊了。倘若将它做成像《超级街霸2X》里KEN的“升龙裂破”，具有一定的突进性和高HIT数，并且大大增强其杀伤力，就会有意思许多。

总的来说，SHIVA就像是《怒之铁拳》世界里的吕布，强横无比，是用来体验游戏爽快感的第一人选。他的任何招数都很好用，而前跳飞腿是所有角色里判定最强的，用这招可以封死一切敌人的突进招数，无论是飞人、野人还是摔跤手，都可以轻易用这招解决。

有个很有意思的设定，游戏最后进入X先生的办公室之前，有鬼姬、夜叉这对姐妹花守门，但是如果玩家中有SHIVA的话，她们就不会出现。难道SHIVA和这两个女人之间有什么特殊关系？耐人寻味。

SORR中其实有三个SHIVA，分别是2代的SHIVA、3代的SHIVA（被设定为机器SHIVA）和原创的超级SHIVA（SUPER SHIVA），他们的形象、招数都有差别。玩家可操控的是SUPER SHIVA。





SHIVA不会呼叫警察增援，如果按下D，他会以无声的“……”应对。说实话，像这么强的角色，根本也无需援护。

ADAM 亚当

攻击距离长，招式判定硬，攻击力高，但速度稍慢。人物模型沿用BK1加上自创。

攻击力：4
必杀技：3
速度：2
跳跃：3
防御力：4

出招说明	
A	旋风腿。范围攻击，如击中敌人则要扣自己的血，如不击中则无事。
前+A	强力冲拳，缓慢地向前击出一记重拳。无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
前前+A	无。
B	刺拳。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续按	2记刺拳加一记钩拳加鞭腿的连续技。
B按住蓄力一段时间再放开	鞭腿，控制距离较长。
前前B	飞身冲撞，对地、对空皆有效，但比SKATE的滚动攻击距离近。
C	跳跃。
B+C	回身脚，用于攻击身后。
B+C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	原地飞腿。
先C后下+B	跳跃下击拳，空中压制性强。
按住前方向先C后B	前跳飞腿。
奔跑中先C后B	前冲飞腿。
正面抓住对手B	肘击。直接打飞对手。
正面抓住对手，前+B	膝顶。连续按的话可以打4下，在按第3下时变为击肚拳，第4下时自动变为肘击，直接打飞对手。
正面抓住对手，后+B	过肩摔。
背后抓住对手B	后仰摔。

难为了同人版制作者，需要在1代的人物造型上重新绘画ADAM，因此我们可以看出整个SORR的主角里，ADAM的造型显得特别简陋和粗糙，不过尚在能被人接受的范畴里。

1代里角色动作都偏少，这就意味着同人版的制作者们需要为他创造很多新的招数。从目前的情况来看，新增加的大多数招数还是不错的，动作虽略显生硬，但实用性还不错，但也还有一些新招数做得比较鸡肋，有待改进。

ADAM的A旋风腿，作为保命的回旋扣血必杀，中规中距，只是跟AXEL的招数有重复之嫌。前A冲拳则问题较大，速度慢，威力小，作为扣血必杀没有太大实用价值，其实如果能做成类似于《超级街霸2X》里拳王的超必杀技，作为一边推进一边乱舞冲拳的招数，实用性就要大很多。

ADAM的特点是攻击距离远，判定强。连续技与别人不同的是，他的钩拳打中对手后可以令对手处于较长时间的硬直状态，这时候马上按B则是出鞭腿，将敌人踢飞，但要是稍微等一下再按B，则可以重新出两记刺拳接一记钩拳，这样就可以永远使敌人处于硬直状态。不过这个无限连如果遭受身后敌人攻击，就会被破坏，所以实用价值要看具体情况而定。另外他的前跳飞腿压得够低，判定够强，也是很实用的。飞身冲顶虽然距离不远，却能离地，混战中相对比较主动。普通连续技和飞身冲顶的活用是ADAM致胜的关键。

SKATE 溜冰小子赛米

速度极快，跳跃能力很强，但攻防能力和出招距离都较弱，需要充分利用速度和一些特别技巧来打击对手。人物模型沿用BK3。

攻击力：1
必杀技：2
速度：5
跳跃：4
防御力：1

出招说明	
A	倒立旋风腿。范围攻击，如击中敌人则要扣自己的血，如不击中则无事。
前+A	王八拳乱舞。突进时双拳乱舞，全身无敌，能吸住面前敌人连续攻击，是SKATE攻击力最强的招数。无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
前前+A	无。
B	直拳。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续按	3拳加倒钩踢的连续技。
B按住蓄力一段时间再放开	倒钩踢。
前前B	滚动攻击，远距离突进技，相当实用，为SKATE主力技。
前前B（持有水管状态）	旋风舞，身体以水管为支点旋转扫击，范围技，很实用。
前前B（持有球棒状态）	撑竿脚，借助球棒支撑来进行向前攻击。
C	跳跃。
B+C	后翻脚，用于攻击身后。
B+C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	原地飞腿。
先C后下+B	跳跃踏头，用于空中压制。
按住前方向先C后B	前跳飞腿。
正面抓住对手B	肘击。直接打飞对手。
正面抓住对手，前+B	头撞，连续按的话可以打3下，在按第3下时自动变为肘击，直接打飞对手。
正面抓住对手，后+B	夹腿摔。
背后抓住对手B	骑肩打头，颇具孩子气的招数。
正面抓住对手，按C后上按B	斩首投。

虽然SORR里取消了超杀槽设置，但SKATE的“王八拳”依然是很实用的强招。此外在武器使用方面，SORR也取消了原2代女人孩子使用武器会有较大硬直的设定，SKATE可以从容使用各种武器，加上武器必杀技，效果还是不凡的。

ZAN 赞

攻防、速度各方面平均偏上的角色。人物模型沿用BK3。

攻击力：4
必杀技：3
速度：2
跳跃：3
防御力：3

出招说明	
A	放电。范围攻击，如击中敌人则要扣自己的血，如不击中则无事。
前+A	电拳。距离远、延续时间长，属于单方向攻击。无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
前前+A	能量球攻击，攻击距离为贯穿全屏。这个动作来自于原SOR3中ZAN持有武器后把武器变成能量球的前前B动作，威力有所增大。无论是不是击中敌人都要扣自己的血。
B	直拳。
B（持有武器状态）	使用武器。
B连续按	2拳接长臂拳的连续技。
B按住蓄力一段时间再放开	长臂拳，控制距离长。
前前B	光刀冲撞，判定范围广，对地、对空皆有效。
C	跳跃。
B+C	反手拳，用于攻击身后。
B+C（持有武器状态）	投掷武器。
先C后B	原地跳跃劈掌。
先C后下+B	跳跃下击拳，用于空中压制。
按住前方向先C后B	前跳肩撞。
正面抓住对手B	击肚拳。直接打飞对手。
正面抓住对手，后+B	打头，连续按的话可以打3下，在按第3下时自动变为击肚拳，直接打飞对手。
正面抓住对手，后+B	后扔摔。
背后抓住对手B	反手投。背后抓住对手，重力灌蓝投。按前或后加B

本作中ZAN的攻防能力相对于3有所修正，但仍然属于强的，加上原先3里ZAN不能使用武器而本作中他能随意使用任意武器，实际能力变得更强。ZAN的前前B刀光冲撞判定强、空隙小，为主力战技，普通技实用性也很强，可以自由配合使用。A放电用于护身效果很好，前A电拳意义不大，因为刀光冲撞足够好用，已经没什么必要用这个扣血技了。虽然ZAN没有什么华丽的连续技，但是像他这么强的角色，用普通技已经足够了。

以上是对SORR每个角色的招数，打法分析。最后再讲解一下分支路线：

场景1－1（街道）－场景1－2（酒吧）

出酒吧前进最右面的门→场景1－3A（空地，打BOSS酒吧老板BARBON）→场景2－1A（繁华街）

2－1A一直往右走→场景2－3（骑摩托）→场景2－4（卡车内）→场景2－5（桥，打BOSS飞人）

2－1A中途进上方的酒吧门→2－2A（迪斯科舞厅，打BOSS ASH）→2－3（骑摩托）→场景2－4（卡车内）→场景2－5（桥，打BOSS飞人）

出酒吧前进上面的门→场景1－3B（着火的房间）→场景1－4B（屋顶，打BOSS飞人）→场景2－1B（屋顶）→场景2－2B（升降机）→场景2－3（骑摩托）→场景2－4（卡车内）→场景2－5（桥，打BOSS酒吧老板BARBON）

3－1（公园）进向上第一个岔口→3－2B（黑暗公园）→3－3B（坑道）－3－4（升降台）－3－5（比武场，打BOSS摔角手）

3－1（公园）进向上第2个岔口→3－2C（体育馆路）→3－3C（保龄球馆）－3－4（升降台）－3－5（比武场，打BOSS摔角手）

3－1（公园）一直往右走，打袋鼠→3－2A（游戏机房）→3－3A（通道）－3－4（升降台）－3－5（比武场，打BOSS摔角手）

4－1（森林）→4－2（工厂）→4－3(港口，打BOSS飞人）

之前如果去过3－2B（黑暗公园）—5－1C（SOR1船，打BOSS姐妹花）

之前如果没去过3－2B（黑暗公园）→5－1B（SOR2船）→5－2B（SOR2船2阶）→5－3B（甲板，打BOSS拳王）

6－1（海滩）→6－2（警察局）

6－2（警察局）一开始就往上走→6－3A（电车）－6－3B（黑暗街）→6－5（直升机，打BOSS武士）

6－2（警察局）一直往右走→6－3B（黑暗街）→6－5（直升机，打BOSS武士）

7－1（工厂外）→7－2（工厂内）→7－3（升降机，打BOSS机器人）

如果先前去过6－3A（电车），那么打完机器人即过关→8－1B（生化实验室?绿，打BOSS机器SHIVA）→8－2（长廊、X先生办公室，打X先生）→8－3A（升降机，倒计时脱出）→8－4A（大楼入口，与“SUPER SHIVA”对决）

如果在规定时间内成功→结局4

如果失败→结局2

如果先前没去过6－3A（电车），那么打完机器人后继续往下，最终打BOSS NEO－X→8－1A（生化实验室?蓝）→8－2（长廊、X先生办公室，打SHIVA 和X先生过关）→结局3

5－1（海洋）和6－4A（雪地）尚有问题，虽然能调用特殊记录选出，但无法从正常关卡进入其间。而且5－1关尚未制作完成。

目前SORR仍在继续修改、完善中，玩家们期待着能早日玩到更为完整的版本。

共同招数	
抓住对手后按C	翻滚。可从对手身后翻滚到身前，或者从身前翻滚到身后，继续保持抓住对手状态。（MAX和X先生除外）
受身	被敌人投出，在着地前按住上加C，成功后可避免伤害。但对于敌人后仰摔之类的强力摔技无效。

EPISODE 4 后记

名作，终于在新世纪复活了。虽然不是真正的4代，只是同人版，虽然还有很多问题，但是它毕竟让人重新感受到了十几年前的那段辉煌日子，也再次证明了名作强悍的生命力。

从1991年至今，《怒之铁拳》系列已发行了众多版本，除了MD版的三作，更有MEGACD版、GAME GEAR版、MASTER SYSTEM版以及街机逆移植版，SEGA在PS2上制作的SONIC怀旧专辑中也收录了系列三作。它的FANS遍布世界各地。

古代佑三的名字和《怒之铁拳》紧密联系在一起，共同载入SEGA动作游戏史上的里程碑。

谨以此文向《怒之铁拳》系列的所有制作者表达深深的敬意，并希望能与全世界爱好这个系列的朋友们一起享受这份快乐！

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

春意盎然，我们的商城再度送出好礼，动画《反逆的鲁路修》异军突起一下子成为众人热捧的话题之作，我们这次就带来了该作的标志领带，令你边看边有的炫耀。死亡笔记的笔盒也相当经典，连外包装如此华贵自己收藏或者送人都相当不错。当然，我们的团长大人凉宫怎么能忘呢，这次的钥匙扣系列超级可爱，作为书包、衣服上的装饰绝对俏皮抢眼！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!

DEATH NOTE 死亡笔记专区



¥29 编号:7568

死亡笔记背包

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。



¥25 编号:7591

死亡笔记L/R项链2件组

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。



¥19 编号:7580

死亡笔记L领带

●采用“易拉得”设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有“L”的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢？

死亡笔记打火机

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币，出门携带必不可少，作为礼物送人亦可。



¥39 编号:7579

死亡笔记钱包

●野性粗犷设计，死亡笔记长钱夹。（未打开时）尺寸为15.5*9.5CM，按扣开合，周围一圈和内层镶有闪亮的鳌钉，钱包外面则是死亡笔记的代表性图案，非常适合男性使用。



¥26 编号:7603

死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的“死亡笔记”。里面所有使用说明和手写段落均还原原著精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



¥25 编号:7333

死亡笔记夜神月典藏笔盒套装

新款上市

●黑色礼盒包装，打开后内衬白色[illegible]光及海绵底座，一支签字笔静静躺在盒内。黑色笔身银色转环简约而华贵，笔头刻有LOGO并镶有透明水晶，里面浮现“月”的字样。用它来写笔记，如同自己就是夜神月！



¥39 编号:7681



新款上市

¥29 编号:7670

凉宫春日的忧郁Q版角色钥匙扣五件组

造型超Q可爱的凉宫春日角色钥匙扣，包括普通版与兔女郎版凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留以及阿虚，每一款都动感十足将角色性格完全表现，并附带SOS团吊牌。

最终幻想少年归来大钱包

●拉风的最终幻想大钱包，棕黄色的凸起云狼标志，黑色仿皮质地上格外醒目。周圈和内侧镶有鳌钉，搭扣开合，展开尺寸19.5*13CM，显示出你与众不同的幻想品位！



¥39 编号:7647



¥49 编号:7636

王国之心珍藏手表

●黑色的表带，运动式大表盘。以白色底作衬托，王国之心LOGO中蓝色的心型和银色英文更加显眼，设计简洁大方，适合随时随地佩戴。喜欢王国之心的人可别错过。



¥19 编号:7658

反逆的鲁路修领带 白版

第11区的硝烟，阴谋与正义，动画新番《反逆的鲁路修》现在正是大红大紫之时。黑色王子鲁路修所在的阿什弗德学院中所佩戴的领带。款式简单大方，更另外加上了原著LOGO。

新款上市



¥19 编号:7669

反逆的鲁路修领带 黄版

更加忠实于原著的黄色版本，同样采用“易拉得”式设计，方便简单，男女皆可佩戴，上学、逛街、COS或者仅作为小服饰使用都相当合适，戴上它，让我们把鲁路修完全解读。



¥25 编号:7625

樱兰高中须王甜心小兔围巾

●尺寸材质与小熊版相同，不过清新的粉色与甜心学长的兔兔更加可爱适合女孩佩戴，不当围巾，穿大领衣服或者毛衣时作为装饰也是相当不错的，再抱一只小兔娃娃就完美了。



¥25 编号:7614

樱兰高中须王环之小熊围巾

●樱兰小熊围巾，长90CM宽11CM左右，短设计，一端有插口可将围巾另一端插过去，方便不太会戴的人。手感舒适柔软，尤其是围巾尾端更有只须王环的超可爱毛绒小熊，BT的眼神令人忍俊不禁！



¥15 编号:7513

地狱少女 铃铛手链

●“你要不要死一次……”清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。



¥25 编号:7423

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(黑色)

●还记得凉宫春日那一身诱人的黑色兔耳装么？如今你也可以颠倒众生！使用发卡固定，方便长短发佩戴。耳朵长约25cm，手感滑顺光泽柔亮，内藏钢丝可随意弯曲成你想要的形状。

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(白色)

●超魅力三无少女长门有希的白色兔耳同时登场！尺寸材质与黑色版完全一样，纯白的色泽更加令人心生怜爱。长门大萌神的追随者们，赶快出手吧！



¥25 编号:7434



¥19 编号:7490

多罗猫多用随身挂饰(一对)

●随身玩伴超可爱白色多罗猫挂饰，2个一组表情不一但同样生动有趣，柔软精致，可作为手机擦使用。白色腕带上印有精致的多罗图案，书包、手机、腰间都要有他的陪伴！

地狱少女藁人形挂饰

●这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已。东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！



¥15 编号:7322

樱兰高校兔子玩偶

●甜心学长时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的“桃心眼”。



¥25 编号:7298

樱兰高校小熊

●甜心学长的粉色兔子之后，须王环的经典小熊随即现身，高还原度忠实再现原著中的细节，造型憨态可掬柔软可爱。



¥19 编号:7502

樱兰高校学院提袋

●黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，另附带一个小零钱包哦。



¥29 编号:7401

羽翼莫可拿玩偶B款

●超可爱莫可拿终于实体化了，可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开！



¥19 编号:2989



¥19 编号:2990

羽翼莫可拿玩偶A款

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。



¥29 编号:7412

凉宫春日的忧郁SOS团背包

●时下流行的圆筒式设计，便于斜背或单肩背，大小适合男女使用。加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力极强！让我们背着出门，参加这个让世界变得更热闹的凉宫春日团吧！

柯南神秘投影钟

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥32 编号:7287

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。(切务对人眼直射或用于其他非正常用途)



¥39 编号:7254

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著



¥19 编号:7456

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



¥25 编号:7445

EVA绫波丽冰蓝钱包

●冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的“EVA”LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。



¥25 编号:7366

EVA明日香火红钱包

●红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。



¥25 编号:7377

EVA冬日三件套

●围脖，手套，帽子三件一组，触感柔软，看着就给人以温暖的感觉。长约120cm，宽17cm左右。围巾的两端和手套，帽沿上均绣有精致的EVA代表性LOGO。



¥49 编号:7524

FATE冬日三件套

●面对寒风毫无惧色，清爽明快的蓝色给灰暗的冬天注入美好的心情。赛芭的魅力再次爆发，尺寸材料与EVA版相同，可以情侣朋友一起购买分享。



¥49 编号:7535

郑重向您承诺：更高星级认证；更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年4月20日。

广告阅读图例

价格
（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1360 普通（1.5版） 北京鼎好	1360 普通 1540 豪华 南京阿童木	4100 北京报价	2650 山东报价	2350 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1380 普通 1550 豪华 上海报价	1390 普通 济南报价	4100 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2300 广州报价	1080 上海报价	PS2 大蛇无双 400元 北京报价
980 广州报价	1100 成都报价	1400 普通 山东报价	1400 普通 广州报价	4100 上海报价	2650 上海报价	2280 上海报价	1050 北京鼎好	PS2 战神2 420元 上海报价
1100 天津报价	1100 深圳报价	1400 普通 1550 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	4150 成都报价	2600 成都报价	2380 成都报价	1080 成都报价	PS2 大蛇无双 400元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1400 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	4000 山东报价	2650 广州报价	2350 山东报价	1100 广州报价	PS3 VF5 420元 广州报价

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。

有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生



“上帝的禁区”——这是人们对基因排列组合研究的称谓。也许随着科技的发展，我们最终会彻底掌握这一神奇的力量，但是决定我们命运的，始终是我们自己，而不是基因本身。MGS1中直美曾经说过“重要的是，我们选择了生活本身。”

□/文 北斗

METAL GEAR 猎狐犬基地

系列外传作品彻底检阅 非正统合金装备游戏

其实说到“非正统”这个词，“合金装备”系列本身就是一款比较“另类”的游戏，至少，在其刚推出的时候，这种以躲避敌人而不是一路拼杀的设定可是头一遭。自从当年MG1代以来，合金装备系列也已经走过了十多年的路程，除了正统作品之外，也推出过一些外传性质的作品；然而尽管是“外传”，在这些作品中无论是世界观还是登场角色，都与系列正统作品有着很多的共同点。目前已经推出过的外传作品一共有三部，它们的监督都是野尻真太。

合金装备·幽灵通天塔

GBC/2000年4月27日发售

故事背景：21世纪初，美国开发中的METAL GEAR被军事独裁组织抢夺。政府找到索里德·斯内克，要求他潜入敌人总部“ガルイ-ド”并摧毁METAL GEAR，但是出现自称为“ブラック·チェンバ-”的雇佣兵团。



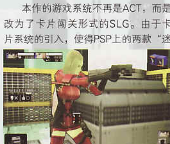
本作的游戏系统与MGS以及MGS2一样，采用的是2D ACT发模式，游戏素质非常高，堪称经典。

合金装备·迷幻剂

PSP/2004年12月6日发售

故事背景：2016年，总统候选人乘坐的喷气式客机遭到劫持。恐怖分子要求得到名为“ピュタゴラス”机密研究资料。美国政府再次找出传说中曾经的雇佣兵索里德·斯内克，拜托他解决此事。

本作的游戏系统不再是ACT，而是改为了卡片闯关形式的SLG。由于卡片系统的引入，使得PSP上的两款“迷



幻剂”无论是在操作还是整体感觉上都与正统作品风格相差较大，这点与GBC上的“幽灵通天塔”并不同。值得一提的是，小岛秀夫的人物卡片也有在游戏中登场。

合金装备·迷幻剂2

PSP/2006年12月8日发售

故事背景：在美国北部孤岛的某所军事公司里，有一个受FBI搜查官命令、秘密潜伏进来的男子。他的名字就是索里德·斯内克。初看似乎任务相当容易，然而在任务即将结束之时，整个公司突然响起了警报……

本作仍然是与前作相同卡片SLG。游戏系统得到了改良，即时演算画面也得到加强，可收集卡片数量增加等等，与前作相比，变化还是比较大的。

为战斗而生的强者 战场是他最后的归宿

GREY FOX
FRANK JAEGER

与SNAKE一直是亦敌亦友的关系，非常善于用刀，身手极为敏捷，是天生的战士，然而他一生的遭遇都很悲惨。

迷一般的多重间谍 最得意的武器是左轮

OCELOT
REVOLVER

俄国人，非常喜爱使用左轮手枪，同时也是拷问高手。MGS系列中每作结尾时他的电话对白都包含了更多的谜题。

KEY CHARACTER

在MGS系列中，除了主角之外也有少数几个关键角色贯穿在大部分作品之内，其中最让人印象深刻的应该是灰狐（GREY FOX）与奥赛罗（OCELOT）了。灰狐是早在MG1代中就登场的角色，当时其身份是FOXHOUND部队的精英特工，在调查某极密任务时被抓，后为SNAKE所救；在MG2代中他则是为了救命恩人BIG BOSS而不得不与SNAKE为敌并死于那场战斗；之后其遗体被研究人员复活并作为杀戮机器登场，在与LIQUID驾驶的METAL GEAR REX战斗中用生命为SNAKE赢得了宝贵的时间。奥赛罗则是MGS系列中一个充满谜团的角色。关于他们的故事，以后有机会的话可以考虑做更详细的研究。

MGS CHRONICLE 缘起，“世外桃源”

小岛秀夫的MG第一作，并不是发售在FC上的，而是在类似电脑的MSX平台上推出的，之后才移植到了FC上。在我国，MG当时比较通俗的译名是“燃烧战车”，即便是在FC上，玩过的朋友应该也不会太多。如今许多的MGS爱好者可能更多的是从PS上的MGS1代才开始接触的这个系列，之后才重新回去寻找当年的MG1代和2代见识一下当年的经典。

或许在经历了PS2上如电影版的画面效果洗礼之后，如今我们再重新回头审视当初的MG，会觉得非常粗糙，而且游戏系统也与如今的MGS有着非常大的区别，不过在当时，MG这样的一款作品已经是具有划时代的意义了！毕竟创造一种全新的游戏类型和理念要远比在现有基础上加以完善困难得多。所以，即便是画面再简陋、系统再简单，当作为一



名MGS爱好者的你拿起手柄、打开电源回顾这些曾经的经典时，请少一些苛责，多一些赞赏。

MG的游戏背景是在1995年，当时整个世界还没有从冷战的阴影中走出来，人们对核武器这种具有极大破坏力与威慑力的双刃武器的向往和恐惧两种感觉并存。尽管许多有识之士早已站出来呼吁核裁军，有关国家也已经开始意识到了核武器扩大化的严重后果，并开始逐步建立合作关系共同控制这一问题，但要想真正解决该问题仍然是一个遥不可及的梦想，核恐怖可能带来的灾难性后果如同达摩克里斯之剑一般悬在人们的头顶。就是在这样的状况下，人们最不愿意看到的事情终于还是发生了……

在南非，一个雇佣兵团建立了名为“世外桃源”（Outer Heaven）的军事基地，据内部消息透露，这个军事集团正准备生产一种足以改变世界格局的超强武器，如果情报属实，那么这种武器所具有的恐怖杀伤力将极有可能使得这个原本已经动荡不安的世界立马崩溃掉。特殊部队猎狐犬小队（Fox Hound）奉命对该武器进行调查，他们派出最强的战士灰狐执行代号为“N313”的潜入任务，然而灰狐在进入“世外桃源”的内部后仅仅来得及报告出“METAL GEAR”这两个词就与总部失去了联系。为了完成这项紧急的高机密任务，同时救回灰狐，

BRIEF 系列秘闻 SECRET DISCOVERY Snake的搭档宅男博士 注定成空的通天塔

CASE1 Otacon

不用我多说，相信只要是玩过MGS的玩家们都知道这个是Hal Emmerich博士的外号。这位在MGS1代中刚登场就给灰狐吓得尿裤子、甚至爱上了敌方的“狙击之狼”的家伙给人留下了非常深刻的印象。所谓Otacon，实际上是“Otaku Convention”合成在一起构成的，“Otaku Convention”是每年一度的日本动画节，Hal本人对日本动漫极为着迷，所以被同事们取了这么一个外号。用如今的“专业术语”来解释的话，就是一个宅男。



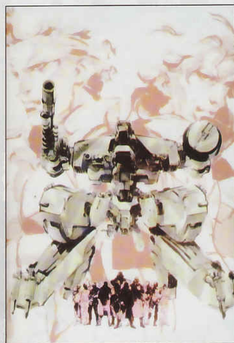
说到他的本名Hal，我们就得说到一部名为《太空奥德赛》的电影。在片中，有一台叫做HAL-9000的计算机，是宇航员的助手兼好朋友。据说HAL是根据heuristic（启发）和algorithmic（规则运算）这两个词合成在一起的，代表的是学习和钻研事物的方法。另外HAL-9000的搭档叫David，与MGS里Snake的真名正好吻合。

CASE2 The Tower of Babel



巴别塔（Tower of Babel），据《圣经》创世记第11章记载，是当时人类联合起来兴建，希望能通往天堂的高塔。为了阻止人类的计划，上帝让人类说不同的语言，使人类相互之间不能沟通，计划因此失败，人类自此各散东西。此故事试图为世上出现不同语言和种族提供解释。

2000年4月，KONAMI在当时的GBC上发售了一款MGS系列外传性质的作品，游戏的副标题就叫做“幽灵通天塔”（Ghost Babel）。我们不难发现，这两个单词的缩写正好是“GB”这两个字母，与这款游戏所对应的平台GBC非常吻合。另外，这个副标题也揭示了游戏中一个野心勃勃的庞大计划，即利用Metal Gear夺取政权的“幽灵通天塔计划”。当然，游戏最后，该计划被Snake终结，或许这个计划被命名的时候就已经注定了其终究只是一场镜花水月。



BRIEF 装备解读 SNAKE'S EQUIPMENT 堪称无敌的隐形迷彩 狗牌背后的小秘密

CASE1 隐形迷彩/STEALTH



尽可能不惊动任何敌人、尽可能不杀死任何敌人、并且以最快的速度打穿游戏是合金装备的真谛所在，也是获得游戏最高评价“BIG BOSS”的条件。自PS上的MGS1代开始，厂商在游戏中加入了两件堪称无敌的隐藏道具：一个是我们上期介绍过的无限弹药头带，另外一个就是这个隐形迷彩。

顾名思义，所谓隐形迷彩就是一旦给主角装备上这件道具之后，就会处于完全隐身的状态，不管是敌人小兵还是墙上的监视器，你尽可以大摇大摆地从他们眼前走过而完全不必担心被发现。虽然隐形迷彩本身就已经太过无耻，不过为了照顾到游戏平衡性，这件装备仍然不是无敌的：例如走路时发出的声音、雪地上留下的脚印、刚从水里出来时留下的水渍都会引起敌人的怀疑；另外在有红外线、地雷和陷阱等地形的区域仍然还会中招；最后，也是最关键的一点，别说是一件隐形迷彩，就算是给你穿上十件，也逃不过任何BOSS足以洞察三界的法眼。

CASE2 狗牌/DOGTAGS

所谓“狗牌”，就是士兵的身份牌。每个美国大兵都有两片相同的狗牌，上面有详细的个人信息，如部队番号、姓名、年龄、血型、宗教信仰、家庭住址等，被称为士兵个人的“黑匣子”。一旦士兵阵亡无法把尸体运回国内时，会把其中一片放在尸体嘴里，另一片就由长官带回去，作为死亡证明。

在合金装备系列中，从MGS2开始加入了收集狗牌的系统，游戏中的大多数敌人身上都带有狗牌。而获得狗牌的方法就是先FREEZE敌兵，再绕到敌兵前方用枪瞄准其头部，如果这名敌兵有狗牌的话（有狗牌的敌兵胸口会闪光），就会被抖动出来，捡起即可。游戏中除了敌兵之外，大部分BOSS身上也有狗牌，获得方法则一般是打败其之后去拽他们的尸体。在MGS2中，狗牌数量收集的多少直接关系到头带和隐形迷彩等隐藏要素的取得；后来GC上复刻MGS1代的“双蛇”中，虽然也加入了狗牌收集，不过那里面则只是纯收集要素。



KOJIMA BLOG

小岛秀夫访谈摘要

制作人与玩家在网上交流

——在互联网上已经建立了名为“合金装备：入口”这样的网络资源库，您能不能说一下关于这个网络资源库的事情？

小岛■这是一个关于“合金装备”系列的、包括有大量资料内容的网络资源库。有了这个资源库，玩家可以输入自己游戏的数据，包括MPO的游戏资料和好友名单，而且还可以在这里找到小岛最新作品的消息以及进展情况。互联网在资源共享和资源交换上拥有巨大的优势，我们为什么不能在网上把游戏的最新情报和游戏攻略向普通玩家公开呢？现在的时代已经变了，不再是那种游戏制作出来后，玩家一个人在家享受游戏的乐趣了。我们应该把历史翻过去，增强游戏制作人与玩家之间的互动。我想，与玩家一起进退是一种新的思路。

——那么今后还要怎样发展资源库呢？发展的方向又在哪里呢？

小岛■我们现在只是刚刚起步，以后会陆续追加许多新的内容。我想，最终的目标是能够与玩家交流、并且一起作资料库。感觉是能够达到一种“当有的玩家写错东西时，另外一个玩家能够改正他这种程度……。”这样，不久之后，“合金装备”系列的最新作由玩家出品（笑）。如果真的能够那样的话，玩家就成了MGS里的那些“爱国者”了，可以改变这个世界。

猎狐犬派出了另一名精英战士SOLID SNAKE再次进行潜入，至此，SNAKE的传奇人生正式展开。

在执行任务的过程中，SNAKE成功找到了被抓走的灰狐，同时也揭开了METAL GEAR的神秘面纱：原来METAL GEAR是一种带有原子核机能、具备自行移动能力的特殊战车。由于这种战车具备高机动性以及能够从任何位置发射核弹头的能力，一旦其研究成功，这种恐怖的战车将成为核大国竞相争夺的焦点武器。同样地，其所能带来到巨大利润也使其成为了“世外桃源”的支柱。为了阻止这种恐怖武器的蔓延和由此产生的可怕后果，SNAKE必须将其加以摧毁。然而就在SNAKE费尽千辛万苦最终将METAL GEAR摧毁后却得知了另一个更让他震惊的内幕：原来METAL GEAR开发计划的幕后指示者竟然就是猎狐犬小队的指挥官BIG BOSS，而“世外桃源”也是BIG BOSS以化名Vernon CaTaffy暗中控制的基地！



↑这个就是MG1代中的METAL GEAR。

BIG BOSS过滤掉了SNAKE在任务过程中传回来的所有信息，也就是说总部对SNAKE的发现全都一无所知。面对如此沉重的打击，顽强的SNAKE并没有被此所击倒，而是选择拿起手中的武器与曾经亲若父子的BIG BOSS战斗（实际上就是父子……），并最终将其击败。因为计划失败而恼羞成怒的BIG BOSS启动了基地里的定时炸弹，好在SNAKE最后关头终于还是成功逃脱了这次复仇的爆炸。

然而，事情并没有如我们们想象般的真正得以完结，当逃出生天的SNAKE望着不远处由于爆炸而产生的蘑菇云，打开无线电向上级汇报任务时，竟然再次



收到了BIG BOSS的通信：“SNAKE，我们的决战地点并不在这里，期待着和你下一次的再会”……

BIG BOSS和他的野心，并没有真正被摧毁，而围绕着METAL GEAR所展开的传奇故事，才刚刚展开……

KANON播完了，我也陷入了失落——下一部看点儿啥好呢？瞅了瞅四月新番动画名单，似乎没啥我感兴趣的……话说凉宫第二季啥时候出啊？我恨！小说都推出新的了，动画也得跟上啊。

说到凉宫团长，我身边有一个朋友似乎就有那种“心想事成”的超能力。此人非常妖，他要是捉摸什么怪事，一般都能成为现实；但可惜，如果直接设想某种物质是无效的，也就是说，想钱的话是不会突然蹦出来一叠的。

这期忙得很憔悴，大蛇无双的攻略折腾掉我半条小命，但即便如此，离满意也还差得远。如果你有什么疑问和不满，来信回函里尽管批评。也许这次的攻略文字会令人觉得没之前那么搞笑，好吧，是我理屈词穷了，但叶子贫嘴的程度也该控制一下了。

早安啊，清晨时分的阳光总是令人悲伤
再见了，我们应该庆幸曾拥有不被允许的脆弱
两人间早已经习惯了的温柔，终究会如花朵和恋情一般凋零
低空中的积云，在风扬起时的宁静……一切终会消失在耳边
握紧飘落于手上的雪片
那份直到最后依然保持的笑容，令我终于知晓你的坚强



闯关族的家 Vol. 203

□主持/唯夜
□插画绘制/华尧

●最后まで笑ってる强さを、もう知っていた。



Voice 听龙哥说，回函是经其他工作人员处理（拆封？）后才到编辑手里的，看到私密档案里的照片貌似的确如此，那我以前的特色信封岂不是白张罗了？ From 福建德化 颜劲达

龙哥背着我说了这种话？我都不知道哎！他怎么能这么说呢，这简直是……差不多有60%的真实度吧。

的确，有些信件是其他工作人员在送到我们手上之前就帮着拆封了，不过那只是为了拿出里面的回函卡而已。这样分类再交给我们，既提高工作效率，也节省了我们的时间。如果你特别注明了编辑亲拆，或者来信比较厚重，他们都是不会动的；任何具体的信函内容他们也都是不会翻看的，想跟木头或叶子说“私房话”的同学请不必担心。另外我们拆信自然也都是从边缘剪开，放心，不会把你的特色信封从中撕开的……

还有啊，“私密档案”里哪张照片提示这事儿了？我咋都没印象呢……

Voice 怨念，为什么是Wii，不是DS……我等火纹都等这么久了！神游行货的Wii什么时候出呢？我会为了一款游戏而买Wii吗……其实是很心动了，反正凭现在的存款是能买的，只是我很犹豫是先买Wii还是先买XB360？还是说看它们的行货谁先出？反正我很迷茫，而且还有有关新版360的传闻……就是一个选择啊，为什么这么难呢。请一定给我个建议吧。 From 重庆 陈然



一台主机上只有一款自己想玩的游戏是很令人忧伤的事情，除非你FAN它FAN到骨头里，不然买回来的日子里难免体会到宛若古代女子空守闺阁的寂寞苦楚。看看哪台主机上想玩的游戏多就先入手哪个，很简单的原则吧。至于行货……我个人从来没对其抱多大期望的。

关于新版360的传闻是出现过，就是诸如增大硬盘规格、增加端口、直接加装HD-DVD等等……不过这传言从来没有得到微软官方的确认。这个东西如果真的确定出现，那现在市面上的360和各种外设还怎么卖，岂不是全砸手里了，到时恐怕很多商家会骑自行车去撞微软总部的。



其实叶子真正的建议是：拍钱买下，让它既成事实，然后就别后悔，就算对其有什么不满，在以后的日子里再慢慢培养跟主机的感情。

“中不中奖无所谓，但我想回家啊！”

——上海 徐禧

Voice 再有一年我就要高考了，只能好好学习了。高考前一定要存足MONEY，以便买PS2和Z版《战神2》。 From 江西九江 江航



哇，积极支持正版，不简单啊，摸摸头鼓励一下。不过叶子也不会一味盲目号召的，大家支持Z版也要量力而行。

明年买PS2其实也不能算晚——只要有很多可以玩和自己想玩的游戏，那么机器就是有生命力的，PS2上很多作品都是够我们玩上俩月的——个人观点，不知像叶子这样喜欢跟游戏死磕的人有多少?

话说叶子也在攒钱呢，我要买PS3、买360、换新电视，以及一个笔记本……败家计划正式启动！之前的笔记本业已宣告报废，开机成功启动率不到5%，而就算人品特好偶然进去了一次……它、它居然还漏电电我！这东西已有了灵性，它似乎决定要效仿那些远古的英灵（或魔王）进入长久的休眠，所以正努力地阻止我去打扰它……

总之这笔预算开销当真不少，叶子现在一天基本只吃一顿饭，好在我这个人虽然没啥别的本事，但忍饥挨饿的能力还是很强的（把一队人扔到沙漠里，最后挂的一定是我，难道我上辈子是撑死的？），攒钱正卓有成效的进行中，请大家祝福我吧——首先请祝福我可以活到那个时候。

不过叶子有着冲动消费的坏毛病，一旦来了情绪，就好像兜里的钱不是自己的一样疯狂。有时想想，我一人格分裂，二不太会过日子，老妈说我嫁不出去当真没错。所以我一定要努力监督自己，即日起写一张“克制！不要乱花钱！”的纸条贴到——木头的脸上，他坐在我对面，这样一抬头就能看到，警示作用良好。

唉，这人真是不经说，你看这么一点数，我的毛病还真不少。不过我也不想在家里把自己粉饰成一个水灵体面的人，叶子远非完人，缺点大大地，不知大家能否接受这样的我。



猴子 MONKEY



●最近SCE欧洲总裁David Reeves表示，PS3主机和游戏都会货源充足，现在没有预定的玩家都能在商店里买到PS3，这说明SONY组织的PS3首发很成功。如今欧洲发售已经过去一段时间了，SCE确实创造了欧洲发售的历史性记录：在捷克和马耳他这两个国家，PS3在上市的第一时间被抢购一空，销量分别为1000和250台。这一振奋人心的大好消息传到世界各地，抑郁已久的PS3支持者们终于看到了希望的曙光，仙台事件和DMC4跳票事件带来的阴霾一扫而空。正所谓惊蛰欧陆传捷报，初闻涕泪满衣裳。却看商家愁何在，漫卷欧元喜欲狂。对于这1250台PS3在欧洲创造的奇迹，本人也谨在此向SCE表示衷心的祝贺。看来欧洲玩家对于PS3还是有爱的，因此本人建议SCE在将来把PS3的销售市场重新定位于马其顿、爱沙尼亚、黑山、阿尔巴尼亚等潜在市场，期待SCE在这些地区创造新的销量神话。

Voice 叶子在200期的私房话里用了不少EVA的东西啊，这次被同样作为EVA FAN的我抓住了，怎么说也得搅和几句啊！那段英文就是EVA里《Thanatos-if I can’t be yours》的歌词吧，不过叶子啊，大过年的咋听这些歌呢，毕竟氛围不合，就如同去喝喜酒而广播里却在放“白毛女”一样……怎么说也应该听一听：新年好呀！新年好呀！祝福大家新年好！

From 湖北潜江 唐旭

我可是认真看待这个“私房话”的哦——既然平时在家里有些很个人的东西不方便说，那就在“私房话”里说个痛快吧——我当时的确没拦着自己，想什么就说什么，一点儿也没修饰（除了错别字），所以那些话的确很跳跃，并且格调古怪，但却是最真实的我——白日梦是真的、人格分裂是真的、伤感迷茫是真的、戴兔耳朵也是真的。我外表看似欢快，骨子里其实特喜欢悲凉压抑的东西，尤其喜欢在喜庆的日子里给自己营造这种感觉，我就觉得那样特爽，我是靠汲取悲伤而活的动物。

“闯家，是用来补充HP和MP的！”

——河北鹿泉 李拓

Voice 我感觉电软和闯家现在有些太照顾学生一族了，杂志里的内容也低龄化了，不要忘了还有我们上班族呢！还是成熟一些好，你说呢，叶子？ From 河南驻马店 郑继成

唔，杂志的风格的确有所变化，不过老实话，这也并非是我们单方面存心去改变的，而是杂志与读者长期互动的结果。就国内来说，学生年龄层确实是游戏相关消费的主体，步入社会的已工作人士当然有，但相对来说要偏少一些。其实来自于各个“族”的信函，我自然都有收到，各个年龄层的人都有——不管是喜欢、还是提建议、抑或是批评，叶子都很高兴，因为这说明大家都在看，这样我们就有前进的动力。

客观地说，对于已工作人士而言，游戏、以及游戏杂志在他们生活中的比重总体与学生的是不一样的。学生们可能对杂志有更多的诉求、渴望有更多的交流空间——因为很简单，他们平时的娱乐选择和娱乐自由基本是处于被压制、被压抑的。我们的确有责任多关注一下他们的状态和生活，带给他们更多的共鸣。同时我们也并没有忽略年龄层更高的群体，很多特别策划和业界评论，相信是适合所有人阅读的——只要懂游戏。

在我看来，所谓成熟，只是一个过程的阶段性终点而已，而我们管这个过程叫成长——所以就是这样，由成长到成熟，我们的杂志以及杂志里的各个栏目是为了分布在这个过程中的所有读者服务的。如果说闯家里的一些东西令人感觉不够成熟，那并不是读者们的口味问题，而全是叶子的责任，是我没有处理好言辞和语气，有的时候搞怪或者装可爱过火了，我老妈看了也说相当的受不了……



Voice 叶子其实可以尝试多重人格化，遇到不想答的问题就变成女王拒绝掉（打架时也用这个），恶搞时叫叶子，抒情时就用唯夜。

From 福建三明 杨铖

别呀，再分裂我就真被关进去了……

不想答的问题不多，但不好答的问题还是颇有一些的，譬如来信跟叶子聊感情的事儿啊、说家里的一些不如意啊，又或者很迷茫苦闷啊……这些时候叶子也很难受——你说我怎么回复好，具体情况我也不了解，弄不好讲错了会导致反效果；讲多了容易变成说教；讲深了会搞得很玄乎，到时候让其他读者都看得不知所云莫名其妙，那可就实在没意义了。而且这些事情，光凭叶子说几句其实是没啥用的，最后都要你自己去经历、去选择、去抵达一个结果。可如果不回复，我总会觉得自己欠了那位读者什么东西，这真是……总之这类来信回不回、怎么回，着实是令叶子苦恼的。要不就按杨铖读者的建议，我干脆就强硬一点儿，来个女王作派？“自己的事自己去负责啦！”……唔，好像狠了一点儿。不过看看回函，发现希望被女王踩的不少……你们都怎么啦，羡慕谁不好偏羡慕木头，这世道……

另外，我不打架的，我袭击别人的时候都用唯夜的身份，这样对方实在不好意思还手。

小沛 LITTLE PAI

●终于买Wii了，虽然好游戏现在还不够多，但运动量算是上来了。特此，我与北斗在本期的特别策划中要与大家聊一聊游戏健身的话题。
●下载了好多郭德刚的相声，其中很多段子非常不错，更有像某某斗法大会之类的专场，正好和Wii一起陪我打发周末时光。
●北京的气候已经完全疯掉了，气象局都因为预报不准而道歉。本以为明年8月的奥运会肯定会非常热，但以现在气候变化推迟的迹象来看，明年8月份应该会很凉快。
●《Wii Sports》里面的所有游戏都非常好玩，不过拳击则需要小心一些，我就是因为第一次太投入，结果胳膊、肩膀疼了两天。
●《大蛇无双》玩完之后，PS2基本可以封存了，但又似乎听说《FF13》的某一作可能会在这上面推出……



贵州凯里 刘超■终于、终于，终于拥有了自己的掌机，今年我一狠心、一跺脚，终于买了一台NDSL，兴奋啊！终于可以不用没日没夜地做白日梦了——现在终于可以没日没夜地玩游戏了！哈哈哈哈！哎呀，合不拢嘴啊！

江苏张家港 高渊博■都初三了，要中考了，天天在家里不是写作业就是背书，好无聊啊。不过我有两个伙伴可以让我不孤单，他们就是电软和掌机迷。我看他们已经有两年了，一直都陪伴着我，我希望他们能陪我走过一生。

河南洛阳 李希迪■听说字好+画画能加大回家几率，我已经尽最大努力了，叶子姐~

上海 林森■作为一名热爱游戏的无机一族，想想自己好像也有点儿玩家的意思了。其实电软中我最喜欢的栏目就是闯关族的家，我想就算我痛恨游戏我也会喜欢这个栏目吧，因为这里的气氛是最令我心动的。

辽宁沈阳 王湛淞■编辑部连签到指纹机这种好像挺先进的东西都有，那为什么不把回函做成答题卡的样子，然后弄一个“回函扫描仪”之类的东西来减轻叶子的工作量呢？

江西东乡 乐源■听了唯夜姐姐的话，我茅塞顿开，今后注意将字写好。

北京 王雄■我说咱能不能不送海报了？想想04年第2期的忍者镖，04年合刊同捆的那个多罗，04年第8期那枚戒指虽说大了点儿……都很好啊。总之，别老送海报了，一年里有那么几次就够了，别没完没了的，害得我都不知道该往哪里贴了。

河北秦皇岛 彭伟■个人感觉吧，木头的擎天柱有必要做一个合辑了，200%受欢迎。

北京 周舟■把美好的人生当成闯关一样不断挑战、不断上进！加油吧！

广东广州 郑明■我是一名消防战士，今年是在部队生活的第二年，自从入伍以来，已有一年零三个月没有看过电软了。因为驻地周围根本没有电软卖，以至于什么时候推出了NDSL和PS3等主机都不知道。直到这几天看了这期电软才知道，原来去年NDSL卖的那么火，说起来这期电软都还是我一个战友从50公里以外的地方帮我带回来的。又能看到“家”的感觉真好。

黑龙江齐齐哈尔 江威■心情不好来闯家，回去以后笑哈哈。心情好时来闯家，快乐分享你我他。

广东中山 周永超■叶子不要再打木头了，不然就算拳头肿了他也不会疼，因为他是个木头。



上海 蒋峰■叶姐姐知道哪有让PS2参加世界记录的吗？我于2002年7月入手了一台39001型，4年半以来每天连续工作8小时以上，直至现在还能正常工作，从未修理过。真是神一般的机器。

江西新余 陈功■叶阿姨……啊不！叶姐，我的PSP好惨呐，被不明飞行物不知给绑哪去了……

山东日照 崔久港■PSP啊，我对你的爱如滔滔江水，连绵不绝，你就嫁给我吧！

广西崇左 梁东■电软对美版游戏的报道少了些，难道国人真的不喜欢美版游戏？希望杂志对各类型游戏的报道均衡一些。

天津 王菲■游戏就像我的生命一样重要，等到长大了以后我也不会放弃，很有可能还会把FC拿出来找一下感觉。由于工作的关系，玩游戏的时间不是很多，但我再困也要留一个小时玩一会儿放松一下，让我在家睡一会儿吧。

GAME SOFTWARE EDITOR CARD

姓名	PERFECT
职业	楼作士
必杀	外号攻击
弱点	很多…

●Wii真是从日本火到了中国，身边又两个朋友为任天堂掏腰包了，这还不包括从去年一直叫嚣到最近才肯出血的小沛。很多人问我为什么不喜欢Wii，其实很简单，我觉得游戏就应该是在家坐稳了全心投入地去玩，仅仅当作茶余饭后的消遣的话，我还真是提不起兴趣（但本人承认第一次见到Wii的时候也曾跃跃欲试）。

●猴子是个一边向你借钱吃饭，一边跑去买日本版越狱的可爱家伙。最近他在戏曲方面的天赋又让我大跌眼镜，准确地讲是跌破眼镜，以至于特意把他的原声收录到手机上随时欣赏。

●夜宵吃得有点走火入魔，如此腐败的日子一定要在本月结束！

●穿别人的鞋走自己路，让他们找去吧！——MSN群组里最搞笑的签名。

●十七到二十三岁，这时候着迷的游戏会让人一生难忘。

Voice 其实我想问一个问题，虽然一直都知道那些反驳、修正别人说的话并造成搞笑效果的行为叫吐槽，但究竟这个词是怎么来的？如果叶子知道的话就告诉我吧。

From 广东佛山 侯俊卿

吐槽这个词应当是来自于台湾地区，在动漫游的圈子里比较流行。台湾地区的游戏环境比大陆这边要好，也建立起了一些很知名的大型的游戏综合资讯网站，在互联网如此发达的今天，这种顺流的语言文化影响是比较明显的。

但你要真问我为什么用这两个字来表达这种含义，那我可真知不道了，不好意思，大不了叶子瞎编一个意思然后你大喊一声“扯淡！”来让你体会一下吐槽的快感也就是了。

其实吐槽的本义很字面：就是在反驳别人说话的时候很兴奋、很激动，以至于把假牙也喷了出来咬到了对方脸上——我编完了，你吐啊，你快来吐啊！

Voice 鄙人有一个办法可以解决那些想买PS3但钱又不够的人的困扰，大家只需买一台PS，和PS2，加起来不就是PS3了么？好办法吧。另外还有一个关于DMC4的大胆猜想：寄存在尼禄右臂中的恶魔之力可能就是但丁的哥哥Vergil。如果此猜想正确，就请将编辑部的PS3送给我；如果错了，就把“全家福”送给我吧！

From 黑龙江齐齐哈尔 王子研

比较火星的歪点子……当年PS3刚透露出消息那阵儿，网络上就流传有仨PS摞在一起的“概念图”了，跟一巨无霸汉堡似的。真要按你的说法，岂不是买仨PS更省钱。

看来很多人都是想PS3想得快疯了，无数读者变着法儿的要诳编辑部的机器，你也要PS3？没问题啊——先排队去吧。在你前面已经有927名读者强迫叶子猜谜，说猜错了就要拿走PS3；还有1246名读者声泪俱下地讲述了他们与游戏那不可不说的情缘，总之目的就是希望叶子可以把次世代新主机寄给他们——我说你们太残忍了吧，连邮费也要我掏？！此外，还有589人以相当欠缺逻辑的推理论证了叶子应该把PS3贡献出来。真遗憾，王子研同学，你的回函到得有点儿晚，不过我想你最后至少还是能分到颗螺丝钉的。

如上期所言，今年没有全家福，龙哥的写真倒有不少，日后考虑放出，怕被吓着的人以后开家门的时候要小心了。





“万水千山总是情，让我进家行不行？”——河南商丘 宋博文

Voice 呵呵呵，叶子你不要再装了，我已看清楚你的真面目了——你是吸血鬼！红眼、暴力、在夜里更有精神——这三个要素加在一起，就只有一个合理的揭示了，它们都是吸血鬼的特征。

From 湖南长沙 陈宇涛

读者们真是能时常给我惊喜啊，经常会发现一些就算把叶子接上220V电源也想不出来的东西。这个“吸血鬼”也是，你别说，我还真没想过自己在不同时间说的只言片语加在一起能推导出这样一个结论来。但，说得还很有道理，叶子完全无法反驳……女、女吸血鬼？！大半夜的，眼中闪动着鲜红却寒冷的光芒，看似单薄的身影在黑暗中出没……哎你别说，感觉还不错啊还不错，那成，就这个吧，我以后就是吸血鬼了！陈宇涛读者，真的要衷心谢谢你的提醒，谢谢你、谢谢你，咱们握个手吧，你把胳膊伸过来……

看来这精神内在的东西有些时候还真是偏偏自己看不透啊，我玩过深沉、我装过可爱，试图做过女王（未遂？）、预谋转为青春阳光型……这些都是我有意为之的，但就是这个吸血鬼……我从来没想过，不过却的确很符合。难道这就是我内心深处的渴望？我渴望血，我喜欢夜，我钟情于暗，我、我想这些东西想得头发都蓝了。哎等等，你有一条可说得不对，叶子现在可不暴力了，我都不暴力好几个小时了。我什么时候打过人，顶多就是语言调教，这是编辑部内自保的必备技术，不能消极防守，只能主动出击，否则就会沦落到被调教驯服的地步，比如猴子同学。

再次感谢你提醒我吸血鬼这个称号，谢谢谢谢，我很欣慰，那什么，你换条胳膊伸过来吧。

Voice 我和同学打赌家里一定有人可以在“高达SEED 2”中不用Destroy而把敌Destroy干掉，还希望大怪能不负我所托啊！

From 广东深圳 秦毅申

高达SEED 2？估计你指的是《机动战士高达SEED DESTINY 连合VS扎夫特II Plus》吧（好长的全名）。干掉Destroy？不劳烦大怪同学啦，前些日子龙马就已经把它们做掉了，我亲眼所见，用的是无限正义，1对2挑掉了两架Destroy。就叶子在一旁看来，似乎也不是很难……当然了，如果你非要限定用渣古去打的话我想会痛苦一些。

你和同学赌的什么东西？赢到手之后记得分给我一半哦。

Voice 叶子姐，请你不要再欺负木头了，你应该给作为男人的他一点面子才对。如果你把他给惹毛了，他可能一气之下把你……

From 上海 徐雨冬

他把我怎么样？他能把我怎么样？把我给撕了？那谁来进行光合作用？他现在跑到家楼下一个人支摊儿做小买卖，大约是嫌家里给的零花钱太少了，所以想赚点儿小外快吧。这孩子都这样了我还能怎么欺负他，偶尔在家里念叨几句那也是关心而已，帮他提升人气。再说了，家里这么多同学罩着我呢，叶子有什么好怕的。

Voice 叶子啊，200期的马脚太多了，地球人都知道叶子就是唯夜了！第5页右上角的图“唯夜的回函卡海洋”，可貌似看回函的是叶子哦。另外，第11页，第42个问题“叶子爱看什么方面的电影”，但回答的是唯夜。……其它的仍在寻找中，以后叶子一定要注意细节哦。

From 上海 叶少尘

唔，你看书当真仔细。但至于细节问题……不是我马虎，而是根本就没在乎——难道我还真处心积虑地编造每一个细节来做出两个人的假象啊？我就那么一说，大家看一乐，也就是了。台底下的观众都知道我只是在胡闹开玩笑而已，而台上的我要是反而自作多情地假戏真做起来，那可就不是好玩儿，而是真白痴了。

其实你要找“破绽”哪用那么费劲，最大的“破绽”就在家里头呢，而且每期都在你眼前跑、来、跑、去——主持那里写的始终是唯夜，



而管家婆自称叶子，你说这到底是几个人。我嘴上“姐妹俩”貌似说得很认真，其实细节上从来没遮掩过。说起来，我只是有点儿人格分裂而已（心理学研读后遗症），感谢大家这么多期来陪着我的各种突发奇想胡闹，而诸位之前还要在回函卡上回答那种“信不信”的问题，真是谢谢你们的宽容了。不过……所谓好人要做到底啊，你们就在回函上选个“相信”安慰我一下也好——调查表上无数人勾选的都是“扯淡”，唔，果然群众的眼睛是雪亮的，果然我是个不受信任的人哪……沉、重、打、击。

“叶子性格”的塑造和形成，其实正是在闯家里造就的。接手家之后，我逐渐懂得了不能只随着自己的性情和习惯写文字，明白了一个“主持”的职责和意义，学会了如何去理解观者的需求……总之，叶子就这样诞生了。如此看来，人格分裂正意味着敬业啊，啊哈哈哈哈！

不过一些读者还是喜欢我以前说话的样子，所以唯夜作为“姐姐”还得不时地蹦出来。上期有读者问我还会在电软干多长时间，我要说，这会取决于自己的精神状况了——要是再分裂出一种人格我干脆就去组建合唱组合；要是再有两种人格我就去当哲学家；要是有三种人格追加的话



……就请哪位帮我在青山精神病院订个位置吧。

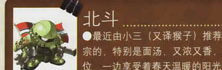
正如很多读者猜测的，“姐妹说”也是深受了《零 红蝶》的影响。我FAN得有些走火入魔，才会对人格分裂不以为耻、反以为荣，同学们要引以为戒，沉迷游戏伤身啊！我是很严肃地在说的，你们不要笑！尤其不准耻笑我的成语运用！我最近用得好多了你知道吗。

Voice 我从小就是玩游戏长大的，1990年的时候家里就有了一台大大的黑色主机，全家都沉浸在游戏的喜悦中。我们全家都是游戏迷哦，现在还依稀记得妈妈和我坐在边儿上等着爸爸把魂斗罗调出30条命的情景。也许这是我记忆中仅存的一家人都在、也都在笑的影像了。

如今我的游戏之旅仍在继续，且没有阻挡，能算是个幸福的人吗？这就是注定吧，注定游戏中的我，才会想起，才会快乐。

From 甘肃天水 张紫薇

“祝大家在2007年里学习进步，考试不挂科……”——重庆 余晓阳



北斗 NORTH FIGHT

●最近由小三（又译猴子）推荐，去附近新开的一家山西刀削面尝鲜。味道果然蛮正宗的，特别是面汤，又浓又香，北斗每次都会喝得一滴不剩。中午坐在门口靠窗的座位，一边享受着春天温暖的阳光，一边吃着美味的面条，太惬意了……

●北斗的QQ貌似给人盯上了，前段时间接连提示曾经在福建漳州、湖南孝感和河北石家庄等地登录过，太诡异了……搞得密码已经更改了好几次，再这么改下去，QQ还没丢，我倒是有可能自己先忘记密码。

●《战神2》里，“救”第二个翻译那段情节，整个就一“月光宝盒”的标准翻版嘛！太让人无语了。

●《越狱》在停播一星期之后终于又恢复了，看这情形导演是铁定要拍第三季了，何必呢？

风林 WIND FOREST



●编辑部第一拿到《战神2》却成了最后一个打穿的人，大耻辱！
●刚说要好好支持PS3，负面消息就漫天飞，我无语！
●其实我买PS3是想玩《KillZone2》，真心的！
●“风博客”大家回复得可以再踊跃一点，更新速度正在加快，请期待！
●新刊《机战FAN》诞生！我们的口号是“所有机器人在这里集结！”国内唯一高达机战专门志，所有喜欢高达和机战的朋友，绝对不能错过，快预定！
●新书《口袋妖怪 钻石珍珠 全国大图鉴》即将上市！全面更新所有口袋妖怪资料，493只妖怪信息全收录，576页史上最厚的一册加送最新口袋音乐CD碟，口袋迷的绝对必备之书！别错过！
●下期有新消息发表，等着瞧！
●岚枫加入电软阵容，据说是给了风某很大好处，哼哼，今后有新的压榨对象了！我开心！
●三个字——下期见！



“愿叶子保佑我的PSP早点入手。” ——山东淄博 王金迪

Voice 叶子你大可以再个人一点儿，没关系！这块地儿的宗旨即自由，家人自由，叶子也可以再自由些。 From 天津 田雨

是吗？好，既然有呼声，那我就响应一下，诸位且看我在下一封信里自由地胡言乱语一番。

Voice 这次的问题比较多，一定要回答啊！1. 唯夜是叶子吗？不然为什么会抢了人家问叶子的话。2. 那个粉红MM是唯夜还是叶子？好漂亮啊。3. 叶子（姐）才17岁吗？我15了才读初三啊，叶子你那么早出来工作了啊！4. 电软的福利是不是超好啊？我想……你们很有钱……嗯，一定是！5. 回函叶子真的期期都看吗？那就一定不要少了我这张！6. 编辑部里有谁会讲广东话？ From 广东韶关 李伟健



友情提醒：在看下面的文字之前，请先参考我在上面说过的话。

1. 从精神上说呢，这是两个人。我姐姐前世是一名伟大的圣骑士（武器是弓），在讨伐魔王（不是编辑部里的那个）的最终决战中虽然成功地击败了敌人，但自身也中了诅咒，灵魂被长久地封印在了黑暗中。等到她终于可以再次转世的时候，灵魂所注进的肉体里却已经有了另外一个人格，而那个人就是叶子啦。2. 那个人既不是唯夜也不是叶子，确切地来说应该算是两个人的合体——就好像龙珠里打魔人布欧的时候，孙悟天和特兰克斯的合体那样，我们此前也是失败了好几次呢，合出来的简直没法儿看，好不容易合出一个有模样的，想说拍照留念一下，结果没想到就给搁杂志上了。3. 我以前说过自己的年龄问题吧，你是没看到还是不相信呢？哎，也罢，你以后就当叶子17吧，反正对于你来说叫一声姐也不吃亏。不过我不是永远17哦，我05年的时候15岁，今年17，明年就该18了。叶子不是万年留级生，也不是永远的五年二班，设定还是很真实的……4. 这个问题嘛……我就当自己没看到……5. 真的，不然这么多来信难道是我编出来的？真要都是我编的，那叶子下半辈子就算不在电软干也有饭吃了——我就在路边支一摊儿，专帮别人起名字。6. 猴子。猴子虽然是北方人，但精通各地方言，尤其是那句“我顶你个肺啊”，当真字正腔圆、韵味十足，我们都特爱听，没事儿就让他说一次以振奋精神。

再次友情提醒：不可不信、不可尽信，诸君选择性吸收吧，反正我算是过了把嘴瘾了。

“风林老大气势很帅的，有思想、有主机、有脂肪。” ——山东青岛 张礅

北京 曲超■不知为什么，我忽然对游戏没了兴趣，没了以往的热情。最近心情郁闷，什么游戏都不想玩乐，不知道是不是该工作了的缘故，总之，很郁闷……

上海 顾晓峰■最近好像大家都很关心天气，听电视上说，今年是有史以来最热的一年，几乎是每一年都这么说。一年比一年热，想想都觉得吓人。对于怕热的人来说，这日子真是越来越可怕了。

上海 赵冰■买这期杂志时跑了四家书店都说卖完，以后只有先和老板预定……不过这也是好消息啊，本刊越来越火了。

广东信宜 黎腾飞■叶子姐，我想成为你们编辑部的一员，读三年专科的日语可以到达日语一级的要求了吗？四年本科的够了吗？对游戏史的了解要很厉害才行吗？要不要自带电脑、游戏机、电视、桌椅啊？

安徽淮南 洪传玮■女王大人您是FF10的超级Fan吧？今年是FF20周年，有没有计划像上次《零》那样写一个特辑？我很期待啊！

辽宁沈阳 张驰■不说过去，也不说以后，只希望现在的各位小编们，所有电软饭们：2007，百事可乐。

广东阳江 刘高颖■关于唯夜与叶子是姐妹的事，我还不是一般地信，那是相当信哪！太信了！唯夜姐起码有二十多岁了。

广西贺州 张钊■200期的电软怎么长着一张“鬼看了都会哭”（Devil May Cry）的脸，100期的时候你还是猫脸来这啊，咋整的？

四川乐山 王帆■编辑部的神秘人物就是叶子吧？本来不是很确定，但闯家最后那张兔耳朵的背影和前面的正好吻合，而且那张兔耳朵还戴了眼镜，和前几期介绍三大游戏主机时一样，不用隐瞒了。

青海西宁 邓忠玮■主机玩到发烫后就相当于一个热水袋了，不过……比热水袋硬……

天津 许洪柱■我在手抄报上一连画了5个龙哥，老师问这是什么，我想了半天说：“这是今年我家的吉祥物。”

贵州 罗磊■哈哈，看了“电软私密档案”，我有了一种豁然开朗的感觉，同时也更坚定了我转职为电软众小编之一的信念！辛苦我不怕，怕就怕不能成为一个合格的编辑。

山东东营 杨林■To闯家——每当我看到“她”时，仿佛精神有了寄托，仿佛心里有了火锅，仿佛身体钻进了被窝，总结起来——挺暖和！

福建长乐 高标■刚买了PS3，但我不是很激动，软件太差了。

现在我只能拿PS2解闷，把PS3扔在一边。

广东梅州 古伟县■我讨厌放长假，就像春节、五一、十一这种，因为那样就要很迟才能买到电软和掌机迷，所以，我讨厌放长假，真真真真的！

浙江丽水 胡家瑞■说实话200期是我买的第一本电软，我看它很久了！以前都是在同学那儿蹭看的，这次自己买的第一本就是200期，怎样，很有纪念价值吧？

广东梅州 廖瑜■小编们别让我们失望哦！在苦闷、困意来袭的时候，想想我们的期待。

Voice 我觉得游戏是一项很好的娱乐，但我父母见多了一些人因玩网游而影响学习，所以只要是游戏都不准我玩，真是郁闷！ From 广西梧州 周维

其实，我们不奢求别人用“很好的”来修饰游戏，只希望可以把游戏看待成普通的娱乐，很正常的生活中的休闲调剂就好。我们的传统文化和观念把“玩”看得太可怕了。

不过全面地排斥游戏娱乐固然不对，但让游玩完全占据自己的生活也是很糟糕的事情，这两种极端都要不得。长辈们或有一些偏颇的认识，但我们不能同时选择另一条极端的道路，否则以极端对极端，这种对立无法带来理解和共识。网游这个东西……至少我个人是肯定不会去玩的，NEVER。没有头儿的东西不能随便碰，你耗得过它吗？或者说耗过几年之后它寿命到了，你剩下了什么？游戏，作为一种娱乐，永远不是生活的必需资料，它只是一个支线选择——即便身为电玩杂志编辑，我也要这么说。我们如果希望游戏在社会认识上有一个更好的地位，首先就要在自己的生活中为它确立一个合适的地位。



雪飞 SNOW FLY

●停暖了，偏偏气温骤降，连日阴沉，导致本人整日饥寒交迫昏昏欲睡。
●发福了，偏偏还想大吃大喝。
●下班了，偏偏还有很多工作没有做完，只能很郁闷地回家继续。
●很累了，偏偏还要饭后运动，免得自己发胖，结果在晚上短跑半小时后，夜里就梦见被疯狗追，早上起来双腿酸疼。
●没钱了，偏偏想买的东西很多，导致本人整日窥探别人的钱包，还好意志坚强没有堕落。
●人老了，偏偏还想年轻，只得老黄瓜刷绿漆，至少寻求一点点心灵上的自我安慰。
●郁闷了，本期就说这么多，剩下的时间用来虐待那些貌似开心幸福的人好了。



“愿叶子保佑我的PSP早点入手。”——山东淄博 王金迪

现在是200期回函调查统计时间！

当当当！200期回函卡上的那几个古怪问题就是本小姐的杰作了，现在就来看看诸位对我们这个家的一些基本看法吧。

这次调查叶子随机抽取了600份有效回函进行统计，算是对200期的一个纪念吧。啥？你说看不出这俩数字有啥联系啊——没、没联系怎么了？没联系你有意见啊？不准有意见！

●问题1：你觉得叶子在家里的话应该再多还是少一些？

认为我说得还不够的读者占71.5%，认为我应该再多登一些来信的占28.5%。

还、还要我多说啊？这不是要了叶子老命了么……我脑袋里要是没那么多料，说多了也只能是废话、套话。其实我一直是想多登些读者言语的，省得大家总抱怨闯家难上，可那样我总觉得自己是在偷懒少写字，心里总有不安的情绪。因此才有了这么一个调查问题，想让大家帮我出出主意，结果……好么，诸位真是不见外啊，瞅这样叶子还得往多了写？别呀，说老实话，搁自己家里老妈多念叨几句恐怕你都嫌烦呢，结果跑闯家里我再接着说？这不找抽呢吗。关于这个问题嘛，谢谢读者们的支持和鼓励，不过具体尺度我还得自己衡量，请相信叶子吧。

有人说好——办，你加页不就得了，这样你说的也挺多，读者登的也不会少——你、你再说加页？你再说看我不让你趴地上踩你。

●问题2：唯夜和叶子其实是姐妹两个人，你相信吗？

不信我的读者占——70.5%，相信我的读者占29.5%……

呜呜呜，我真是没信用啊，在家里说了那么半天那么多次，结果还是那么多人不信，我是一个很真诚的人啊，你们怎么就……其实不信就对了，嗯，很对。

七成的读者啊，你们是明智的，你们能够不被叶子的花言巧语所迷惑，你们在今后的道路上必然会毫无困惑地一往无前；三成的读者啊，你们是幸福的，你们不管叶子如何胡言乱语也依然坚定地信任着你们的女王，这种精神必然会感动天、感动地、感动神，我的祝福将会一直庇佑着你们，哇哈哈哈哈。

不过，我们肉体上是一个人，但精神上的确是两个人。

●问题3：叶子有时会冒出一些深沉、感性的话，这种风格你是否能够接受？

不能忍的读者占9%，觉得OK的人占61%，就喜欢我这样的读者占30%。

嗯、嗯，看来叶子目前还不算太招人烦，我的风格还算是有些市场的。在“不能忍”的读者中，一个主要意见就是觉得我还不够搞笑，“要多多搞笑才好”。

实话说，叶子完全可以做到更搞笑，你以为我是谁？本小姐17岁的人生就是搞笑的人生……但我不想那么干，每期6页全都是逗闷子吗？这样对于叶子来说是很轻松，但未免有些侮辱大家的智商了。轻松的东西是应该多，但我想，掺进一些思考来调剂一下，让自己别太浮躁，似乎是个不错的方向。

还有人建议我要多说动漫用语，这样才有意思、有味道、有深度……没错，听得懂的人是会觉得很high，但不了解的同学呢？他们岂不是在读天书了。其实两年多来，相信很多人都注意到了，叶子在家里绝少说类似动漫术语、网络用语这样的东西——不是我不懂，但滥用这些词我想只会把一些读者拒绝掉，不是每个人都知道那些“典故”的。辛弃疾的词为什么让人又爱又恨，就是因为他几乎每句话每个词都掉书袋，非要有个讲究不可，一句话拿出来70%的人读不懂——拿现在的观点来看，辛老爷子也是一够“宅”的人。你真要叶子也这么干？——萝丽正太御姐女仆萌KUSO酱紫腐宅Orz绝对领域杀必死攻受BL百合……得得得，打住，越说越下道儿了，但你们以为我不懂么？叶子只是不说罢了。

上面那些词儿估计吓到一些人了，叶子严重道歉，放心，我不会再说第二次。以后的叶子不会变，还是以讲普通话为主，偶尔辅以一些北方方言和老百姓过日子的口头语，挺好。

Voice 其实我不是一名电软FAN，较少买此类杂志，一方面因为学业，一方面因为家长。但我很喜欢游戏，初三时曾入手一台GBA，结果自己玩了两个月不到就被朋友一屁股坐断了……当时也看到过其它主机，比如PS2、PSP啊什么的，但价格能登上天，于是我对TV Game便没什么兴趣了。后来高一的暑假没有事做，于是买了一期电软，第160期。当时正值E3，遗憾的是杂志中竟没光碟，挺郁闷的。后来因为学习，再没买过电软。前不久翻出了尘封多年的电软，看见WRC的介绍就沸腾了，后来我又买了两期——194和197，里面正好有PSP的刷机指南等介绍，于是决定自己挣钱给自己买一台PSP。但实践证明，挣钱好难啊……

From 新疆乌鲁木齐 岳野





荇菜 STAR COLORFUL

●抽空回了一趟老家，居然碰上了反常的高温天气，一度高达34度。Faint，这才几月份啊？刚脱下毛衣外套，直接就奔着背心短裤去了。难道温室效应真的严重到这种地步了？形势严峻刻不容缓，保护环境人人有责啊。
●前几天被美编MM批评，说我提供的编辑手札配图都是美女图片，而且穿着还很暴露……天地良心，我向来具有远大的理想和高尚的情操，什么时候做过这种事情啊！比如说上上期的手札图片就是《斑鸠》里面的酷哥嘛，上期虽然是个女的，不过那分明是《盗墓者》的主角劳拉，不是和游戏没关系的女人啊。说到底也只不过是在“小编私房话”里面用了一张Keeley Hazell的照片而已，那也不是什么罪过啊，我本来就是伊的饭……
●这个休假令我很是惬意了一下，也正好拿出时间来收拾一下自己的思绪和生活，有些事情该扔就扔了，但有些似乎也该拣起来，比如说我的文学青年气质……



大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛

↑树上的MM 河南 王世召
很少在投来的画稿中看到有“景深”的，就像一幅优美的摄影作品一样。你画的简直就是仙境无疑了！



↑王国之心2 北京 张丽
构图非常理想，用色也很不错。不过人物的脸部刻画略显僵硬，不太能和温馨的背景融为一体。你的绘画风格很接近原作。



↑恶魔战士 福建 廖翔
……只能说是很性感，不过只限于上半身。从腰部开始，她的身体构造就有点奇怪了，难道这就是吸血鬼……



↑SD版扎古 福建 游宇翔
原来扎古也有宝宝版啊，是供儿童乘坐的吗？未来的人真可悲，连战斗技能都要从娃娃抓起。



↑炎魔战士 吉林 Kane
身上的明暗表现非常出色，动作也很有魄力。你的画风很适合表现威武雄壮的人物形象。

↑谢幕 河南 王世召
看伤势，这位老兄应该会活下来吧，而且他的眼中透出一种大战后的释然。画得非常不错！

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

绘卷

无言之传神

VOL.02

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。 □文/唯夜

浅井长政 & 阿市

from「战国 BASARA 2」

相当飘逸的水彩画风格，与我们常见的那些BASARA单幅人物设定图在味道上相当统一。图中人物本身的线条和边缘感相对更具体实在一些，作者将涂抹的写意手法更多地运用在了对背景和环境的描绘上，保持了一贯风格的同时又使观者可以很容易地把握住画的重点，在虚与实之间找到了很好的平衡。画中的亮色其实不多，但组合得相当大胆，鲜艳靓丽的感觉呼之欲出，画面的层次感也凸显了出来。图中浅井长政的神情十分俊朗，从这张脸上我们似乎能解读出更多在游戏中并未得到充分刻画的内心和情感。对阿市的描绘虽然写意，但不难辨认，细看她的身后，其实还有一人，不过具体是谁就不好确定了。

龙哥热线

→ 因为经常用手撕开信封所以喜欢吃手抓肉的龙哥 ←

TO 新疆库尔勒市的邓钢以及所有给热线写信的朋友，你们的来信龙哥全都是逐字逐句认真阅读过的。

龙哥你好：客套话我也不说了，直接问问题吧。1、我的PS2是70007型的，买了两年多，最近不读D9碟了，D5的都没问题，有的BOSS说是光头的问题该换了，也有的说是直读问题该换了，到底是怎么回事啊？说实话我不想换掉我的原装光头，现在换的根本就没原装的吧，全是组装货？2、FF10国际版的隐藏召唤兽Anima是把六个寺院的隐藏宝箱打开才能取得，我只打开了五个宝箱，就是获得前五个召唤兽的剧情寺院，第六个寺院到底在哪里啊？机关又怎么破解？我去了可以拿Anima的寺院，里面有六个石像，只能亮五个，一进门左边的那个没亮。3、Shinobi和Kunoichi到底怎么出蓄力斩？电软上说是按住R1再按住方块，为什么我总是先砍出一刀才能蓄力，而电击中的影像都是直接蓄力的。4、《分裂细胞·双重间谍》能不能调成追尾视点，怎么调？或者像Shinobi一样L1一键调成追尾视点？如果不能的话我还是把这个游戏扔了算了，我实在不能忍受走几步就得调视点的地狱式设计。小弟在此先跪谢了。（北京 刘禹佟）

1、以前能读D9、只是现在读不了的话，就不可能是直读问题，应该是光头问题，不过还没到换的时候，继续用吧。2、第六颗“破のスフィア”需要乘飞空艇到ザナルカンド，重新回到エボン=ドーム，试练の间，踩下地板7个白色四方形印后就会入手。拿齐六颗宝物之后再去我说的那个寺院，点燃六盏灯后进去打开的房内即可入手ANIMA。3、Shinobi中，蓄力斩是要等到了第二大关才能用，你得先按住R1锁定目标，再按住方块键蓄力2秒左右放开就行了，蓄力斩是需要魂的，至于先砍出一刀的问题，我觉得应该还是你操作没掌握好。4、“双重间谍”里的视点可以自由调的。

龙哥：小弟入手PSP半年多了，虽然是1.5原版的，但经过我狂轰烂炸式的玩铁拳等游戏，方向键和几个基本键的胶皮触垫已经碎了，不知现在市场上的胶皮触垫多少钱？因为我的是原版1.5的机器，所以想刷成3.03 OE-C的，但不知自己刷有危险吗？怎么装PS模拟器？希望龙哥推荐一个可靠的地址和安装方法。不知现在有没有1.5版金属蓝PSP，价格多少？（辽宁盘锦 龙FAN SIN`TREE）

也就十来块钱吧，这玩意儿，又不必什么原装组装，自己都能做。基本上来讲只要按照操作规范来刷并且保证中途不断电的话，就没什么问题的，不过刷机这种事，最好还是找有经验的人来。PSP上的PS模拟器并不是一个单独的安装文件，而是内置在3.00以上版本的固件之中，而我们通常所说的，则是通过安装由破解者们自己制作的固件模拟程序，例如Dark_AleX的3.02OE或更高版本等。这个软件的具体安装步骤和注意事项龙哥就不在这里多说了，你可以参考今年第3期的科普园地栏目。安装好之后，只需要把PS游戏的EBOOT.PBP文件和对应的KEYS.BIN文件一起拷贝到PSP记忆棒的“\PSP\GAME\”下面即可。金属蓝PSP已经上市，合理价格大约在1550-1600左右。



↑这个就是金属蓝版本的PSP了，已经发售。

这次写信来希望你回答小弟以下问题：最近我买了几张D版PS2游戏，但有两张盘在玩了一半的过程中就死机了，于是我又去调换了这两盘游戏，但情况还是这样，我怀疑是不是光头的问题，不知现还有没有全新七万型的光头在卖？如果有的话多少钱？由于我的改机芯片也是老型号，想换一个新点的型号，具体该换哪个型号，价格是多少？如果光头和芯片全换了，是不是任何盘都能很顺畅地读出来？（浙江嵊泗 东方不败）

如果仅仅是在读这两张盘的时候有问题的话，那么比较有可能是光盘本身的问题，有的D版游戏光盘，并不只是少数光盘有问题，而是那一批出来的盘都有问题（例如游戏源文件就有问题导致的），与光头无关。7万系列的PS2主机，现在已经无所谓什么牌子的改机芯片，都差不多，没必要再另换。

1、最近在淘宝网购买了一张GBA的二代ZIP烧录卡，附带一个USB接口，一共180元二手货，九成新，请问一下龙哥，180元买的值不值？2、我听说GBA版的GT赛车有秘技，可以调出全部97辆赛车十跑道，真的吗？3、这个问题也许挺弱智的，NDS和IDS有什么区别？我想买，但不知该选择哪一个，请龙哥为小弟推荐一下！（广东珠海 熊峻峤）

1、这个价格还行。2、在标题画面按住L与B，再依次输入上、下、左、右。3、IDS就是由中国的神游公司经任天堂公司同意、在中国大陆地区发售的行货版本的NDS。从硬件性能上来讲，IDS和NDS没有任何区别，其不同之处主要在于IDS的系统语言有中文可供选择，同时可以玩包括中文正版NDS游戏和其他地区的正版NDS游戏，而NDS的系统语言则没有中文，并且不能玩中文的正版NDS游戏

1、像零这样的游戏采用的是模拟音效，要用耳机才能体验到游戏的气氛，但我不知道耳机是插在哪上面的，是PS2上还是电视上呢？2、如果是电视上的话，用的是电视专配耳机还是电脑上的那种耳机？3、龙哥知道PS2上《THE THING》这款游戏吗？龙哥认为这款游戏怎么样？我在我们这儿电玩店中买了正版的，JS说处理的，要价20元，经砍价15元成交，九成新，不知龙哥认为如何？（安徽蚌埠 薛红刚）

1、零？模拟音效？真这样的话就没法听了。实际上，要想真正体会到好的音效，最好的办法还是大音响，不过这方面的投入实在是太大，一般玩家倒是没必要对这个太发烧，如果能够有款不错的耳机的话，也是不错的。耳机当然是插在电视上，你见过PS2上有耳机插孔的吗？2、无所谓，耳机一般都是通用的。3、听说过，是一款改编自同名恐怖电影的游戏，由VU Games制作并于2002年8月发售，当时还是跨平台推出的。不过这游戏我还真没怎么细玩，国外媒体对它的评价还不错，至于价格方面，龙哥只是觉得当初竟然还有人能买到这款作品的正版，实在是难能可贵，毕竟这样的游戏对我国玩家而言是属于比较生僻的，当时竟然会有人花大钱去买张正版……龙哥的看法是，如果你买的真是张正版，那肯定还是赚了——前提是，这真是张正版。

1、我有个朋友有个3.01的PSP，带1GB的记忆棒，有四个游戏，原装全套装备，机子九成新，1100是否合理？2、《龙如2》中有没有赚钱较快的方式？前期，比如去玩老虎机有何高招或是方法能中三位同数？3、如今次世代主机出来了，PS2一类的机子会不会在不久后再次降价？4、叶子和唯夜是同一个人还是两姐妹？如果是两姐妹，那唯夜除了进进GameBar之外，再自己开个新栏目不行吗？5、《大蛇无双》中的BOSS：大蛇是个什么样子的东东？好了，问题就这么多，希望龙哥能解答。（广西平果 王晓东）

1、嗯，算是比较合理。2、《龙如2》里面，赚太多钱也没什么用吧？建议你去赌场赌大小，然后多用S/L大法即可。3、这个问题，貌似被问过许多遍了，不用等以后，现在PS2的价格就已经下降不少了，像去年年底推出的77型PS2其实就是

标准的“廉价版”。4、这个问题……建议你还是直接去问叶子；或者你先给我买份超巨额保险，龙哥或许会冒着可能会降临的种种非正常人也无法想象的危险给你剧透一二。5、至少在《大蛇无双》这个游戏里，这哥们就是一魔王形象，不过基本还是人形，不是长着N个脑袋的怪物。

龙哥：你好！因为某些原因，只能用铅笔写此信，多有不便，敬请见谅！我同学想买台PSP，我的是早期日产机，我哥是前年十一月份买的，我的2G原装记忆棒装他机子里拔不出来，大费周折才救出我的卡，不知后期机是否都一样？还有4G卡原装贵到8千元，这么夸张吗，还有SONY官方公布的8G原装金卡有了吗？1、DEVHOOK最新版本的几乎模拟2.0以上的系统都黑屏、闪灯、关机，请问是怎么回事？2、《合金装备OPS》在HOSPITAL之后去电台找过医生，但排雷之前的拿文件任务中，197期说在中央仓库最里端箱子上方，路上不但没有急救包，连文件也没，只有AK-47的子弹，第二次连箱子也没有。3、199期上的MGS秘技如何输入？4、PSP上放不到网上下载的MP4电影，自制的可以？5、“PHOTO”文件夹里超过九个文件夹的话，只要移到那个项目就会黑屏闪灯关机。6、网上流传着一个叫PSP银行的40G移动硬盘，可当卡用，有卖吗？ （广东梅州Syaomin DLM）

用铅笔写信倒没问题，不过可能的话希望你下次写信的时候文字之间跳跃不要那么大，理解起来实在是比较费脑子。1、是不是因为固件没装好的缘故？模拟每个版本都需要安装固件,如果没有安装固件就有这种问题。2、你指的是主线任务的第八个、在SUPPLY DEPOT的那关？攻略里写得没错，目标文件就是在中间那个大仓库的一层，径直往前走到最里面，此处的箱子堆上有一个军粮，然后往右拐进去，文件就在最里侧的箱子上。3、在游戏里面的主菜单选项中，选“RECRUIT”→“ENTER PASSWORD”，之后输入秘技里介绍的那些字母即可开启对应的隐藏人物，不过个人不建议这么做，会大幅降低游戏乐趣。4、PSP放的MP4有分辨率限制，不是所有下载的MP4都可以，而且就算是PSP专用的MP4文件，如果是AVC编码的MP4，也要2.0以上或者自制固件才能播放，如果是480X272分辨率的AVC编码MP4文件，就只能用OE自制固件来播放了。5、这种情况还真没见过，估计和第1个问题是相同的原因，你把固件装好后再看看，应该就没问题了。6、这款产品是有的，在一些广州的商家那里卖得比较多，叫PSP BANK。传说至少可以存70多部高清MP4、玩100多个破解游戏，甚至还有80G的……并且支持自己设置游戏名和游戏目录，只是这种东西是无法直接通过PSP播放里面的内容的，还需要转存到PSP的记忆棒之中才行。

1、我玩FF4A时，主角出发去雾之谷后，出了一段字，就完了，才十分多钟，是否是不完全版，龙哥可否提供完全版下载地址？2、我有两张烧录卡，一张是128Mb的，在电玩店烧录时还很好，为什么我用烧录器自已烧时那个烧录软件说不能识别？我128Mb卡按理说应该能烧16MB的游戏，为什么我连15MB都烧不下？是不是烧录软件的问题，请龙哥介绍几款好的烧录软件。3、《绿宝石》中我听说可以收服古拉顿或海皇牙，是否真实？4、《光明之魂》中的稀有物品有何用途？我打出来过玩偶，不知道怎么用。 （河南 宋博文）



1、嗯，正常情况下到了雾之谷后两人应该会和挡路的雾龙发生战斗，战胜后继续推动剧情。我记得之前雾龙会让你不要继续前进，这时一般都是需要选择“是”继续前进然后就会发生战斗，如果选择“否”的话则不会发生战斗，难道是你选错呢？建议你不妨再试试看，实在不行的话再上网重新下载一个，目前还没听说有不完全版的FF4A ROM的。2、你装驱动程序了没有？老版的那些GBA烧录卡大部分都需要先安装驱动程序才行的。至于容量方面的问题，这是很正常的，标明是128Mb的卡其可用空间并不是真的128Mb，这点只要是存储类介质都有这种情况，一般存储类介质的实际可用容量都会比标明的容量小上一点点。你可以用一些压缩ROM的软件先将游戏压缩再烧进去，有不少GBA烧录卡本身就有这类功能，不过龙哥不知道你用的那款是否对应。3、是。4、玩偶是需要凑齐四个之后拿到光之神殿，可以合成出一个很搞笑的娃，会放屁带毒属性。

首先我想问《深渊传说》是十周年纪念作品，那么是否说以后都不会再出传说类作品？因为我喜欢玩传说类游戏，所以我想知道会不会再出。我还有关于传说的问题：到现在还差《幻想传说》和《永恒传说》未有玩过，我想问这两个游戏会不会在PS2出售？因为我只玩PS2游戏，有时上上网，接下来我想问关于“光明力量”的问题，在《光明力量NEO》里是否有机器人这个同伴可以用了？在攻略上写的是有觉醒内容，当最踪迷宫出现后带着各个同伴去某漆黑之印才可以打开的洞穴里觉醒，其中有条写着机器人去新绿基地那洞穴，可是我根本不知道怎样找到机器人同伴并让它加入。另外我问光明力量EXA这次的同伴需不需要觉醒？ （广东广州 高浩文）



在回答你的问题之前，龙哥想先拜托你下次如果再写信过来的话，麻烦多在文中加一些标点符号，还有，写东西不要太急，这封信龙哥实在是看得很辛苦……好了，回归正题。《深渊传说》只不过是NAMCO为了纪念传说系列十周年而专门推出的一款游戏，或者说是打着“十周年”的名号所发售的一作，并不是说以后不会出传说系列的游戏了。你没看《深渊传说》后紧跟着又发售了NDS版的《暴风传说》，并且分别还在PS2和PS2上推出了复刻版的“宿命”和“宿命2”嘛。NAMCO现在是玩了命地靠传说赚钱，怎么可能会让它完结掉。《光明力量NEO》中，机器人**アダム**的加入方法是：当游玩流程打到开始光之试练后，先回本阵和**レベッカ**说话，再到**ラ-カイル**砦下方出口，**ダイアゴン**街道取奥义的“**ハ-ピィ**洞”，如果已经消灭内里的首脑，进去后会听到怪声，传送下去就可以收到。《光明力量EXA》中不需要觉醒。

1、在飞速发展的今天，为什么我去年邮购的电软196期还没到？2、不知道龙哥玩没玩过《骑龙者》，我都打到98%了，可是在空中战打主角妹妹变成的天使时怎么也打不过，有没有什么技巧？3、现在要买以前的游戏还买得到吗？编辑部有不少旧游戏吧，有没有考虑外销？4、PS2除了玩游戏还能干什么？PS3呢？5、PS3可以玩PS2游戏吗？我准备下半年上大学时入手一台。6、我是动作游戏和动作RPG的FAN，能不能介绍几款这样的游戏？7、编辑谁负责写故事？我的日文水平仅能看懂中文，所以每次玩日文游戏几乎是看不懂剧情，但我特想知道《王国之心》的剧情，你看能否在哪期上来个？ （四川南溪 李智子）



1、龙哥帮你去邮购部查了一下，已经发出去了，如果还没收到的话建议你直给邮购部打电话查询，这样比较快。2、这个BOSS确实比较有难度，她会交替放出纵向和横向的光刃，对付纵向的光刃只需左右侧闪即可躲开，对付横向的光刃虽然也可以操纵红龙上下飞行来躲，不过速度比较慢，并不好使，你可以进行斜下方向的侧闪，这样会轻松不少。如果其放出十二把飞剑的时候一定要争取在第一时间将飞剑都打掉，不然会给主角造成很大的伤害，而且此时的女神是无敌的，所以必须尽快先解决所有飞剑。说到《骑龙者》这款游戏，龙哥印象最深的就是**カイム**和红龙穿越时空被F-14灭掉的黑色结局……3、太老的游戏一般比较难买到了，至于编辑们的游戏，都是大家非常喜欢买下来收藏的，估计没有“外销”的可能，抱歉。4、看DVD（虽然不怎么推荐），同理，PS3还能看蓝光、上网等等。5、可以，不过并不能兼容所有PS2游戏。6、这可就多了，动作游戏方面，《战神》系列、《恶魔猎人》系列、《鬼武者》系列等等都是优秀动作游戏的代表；动作角色扮演方面，《王国之心》系列和《怪物猎人》系列都不错。7、没有专门负责写故事的编辑，而是在制作游戏攻略的过程中根据具体情况会考虑将一些剧情不错的游戏制作成以故事性为主的攻略方式。1代的剧情，当初在攻略中有过较详细的介绍。另外，前几期杂志上刊登过一篇《王国之心剧情解惑》的稿子，相信会对你有一定的帮助。



↑当初由ENIX制作的《龙骑士》，并不能算是大作。

完美打造360水冷
彻底解决散热问题

散热问题，360玩家永远的痛

作为次世代主机大战最先登场的XBOX360主机已经上市1年多了，其游戏阵容空前的强大，无论系列续作还是原创新作都非常多，可玩性很高。对于中国玩家来说，主机和游戏价格也非常实惠，因此这台主机在国内普及速度非常快。随着准备入手的玩家逐渐增多，预计XBOX360将成为继PS2之后在国内流行的新一代游戏主机。但是因为微软没有在大陆推出行货XBOX360主机，国内玩家在购买水货并且改机后普遍就会失去微软官方的保修服务，而且由于XBOX360主机在设计上有些失误，容易造成发热量大的问题，少数主机更是会出现三红灯报错、频繁死机的现象。虽然这些现象只是个别情况，大部分的360主机还是比较正常，但仍然有少数准备购入新主机的玩家会担心遇到类似的质量问题，致使玩家购机前提心吊胆。

那么有没有办法能避免这种现象呢？除了在使用中注意环境通风、避免长时间开机等等办法以外，还可以采用自己手动改造的办法来使XBOX 360主机更好地散热。XBOX玩家群体是普遍动手能力比较强的，现在国内普遍流行的改造方法有很多种，本文将重点为您讲解如何采用加装水冷的方法来解决XBOX360主机的散热问题。

微软为XBOX360设计的散热机制

首先让我们来了解一下XBOX360本身的散热机制，CPU部分采用的是含热管的散热片，实际测试这部分散热情况非常不错，长时间游戏温度也是温温的。问题就出在GPU部分，采用的是普通铝合金散热片，因为GPU上方安置的是DVD光驱，所以散热片非常薄。主机通过两个6cm的风扇往外抽风，进风口分别在机器的底部和机器硬盘口上方的一个小进气孔。因为GPU上方光驱的关系，导致GPU散热不畅，而且光驱高速运行也会带来很多热量，造成了360运行温度特别高的情况。现在普遍认为的XBOX360主机出现三红报错、死机等问题的根源是因为主机GPU部分散热不畅，因为GPU与主板采用了无铅焊锡，熔点比较低，长时间高温会造成引脚虚焊的状况。现在国内的一些商家已经可以对虚焊进行修复，但是目前一般使用的修理方法都是治标不治本的，修复后继续长时间使用后依然可能复发，所以必须采用根本性的改造来解决GPU的散热问题。

方案讨论，为什么选择水冷？

笔者的XBOX360也不幸出现过3红灯的前兆，当时我在玩游戏一段时间后主机开始出现花屏、死机，当我打开机箱裸机使用时状况有所好转。后来看了网上一些达人的文章后确定了是自己的主机存在GPU散热问题，为了避免继续高温使用而再次出现问题，笔者想了3个解决方案：

1：用显卡带风扇的散热片来替代GPU散热片，6800显卡散热片大小厚度都适用。

放弃原因：因为显卡散热片风扇距离光驱距离太近，无法形成有效的冷风道，反而让那里的热空气乱流。论坛里面也有其他玩家在GPU部分添加散热风扇，但是也有玩家反映直接裸机用风扇对着GPU吹还是出现三红问题。

2：制作一些散热管。本来打算去工厂做一个铜底座然后插入热管，然后引出的热管再固定到散热片上装风扇。

放弃原因：原材料采购麻烦，加工工艺无法保证。

3：安装水冷。

完全解决主机散热问题，并且降低主机噪音。

缺点：需要破坏机箱来引出水管。

综合各种因素，安装水冷是一个可以完全无后顾之忧的解决方案，故最终确定使用安装水冷的方案。

动手前的准备工作

开始动手之前，材料及工具准备：

○水冷部分：

水冷头：两个显卡水冷头

作为CPU和GPU制冷头，因为XBOX 360主机背后的散热孔距只有60mm，市面上很多CPU用水冷头都体积较大。市面上的显卡水冷头更加适合给XBOX 360使用。

注意事项：选择水冷头一定要是侧面连接水管，如果是在水冷头上方出水的话，会造成GPU上方光驱无法安装。

散热排：散热排选择120的加厚散热排，考虑到XBOX 360是因为体积太小而造成散热问题并非发热量巨大，所以选择120加厚的散热排应该能解决散热问题。

注意事项：120mm散热排完全满足了XBOX 360散热方面的要求，如果要求体积的话80mm散热排也可以，没有必要选择更大的散热排。

水泵：普通的水冷套装水泵即可，无特殊要求。

其它附件：水管、3通

○工具部分：

T10和T8 六角螺丝刀各一把

水冷安装流程完全图解

○第一步、拆机

拆开主机还是比较方便，胆大心细即可，需要用到几把小螺丝刀。

1、首先卸下前面板，XBOX 360的面板质量很好，可以用力拉不用怕它坏掉。（图01）

2、拆下侧盖板，我们可以在白色的散热孔中看到卡角，用螺丝刀一顶就分开了。（图02）

硬盘这面也是同样的方法。（图03）

3、拆卸盖板，在机器的背面我们可以看到一个个小的卡扣孔，使用一字螺丝刀顶一下，听到"咔嗒"一声就可以了，在视频口上面有5个，电源口上面2个。（图04）

7个卡扣都分开后，我们就可以打开机箱盖板了。（图05）（图06）

再将机箱两面的盖板都卸下后我们可以看到机器的内部。（图07）

4、开始准备拆主板，前面板的开关及无线手柄单元需要用T8的螺丝刀，将螺丝卸下后，这块小面板直接可以取下，之后就可以将主板取出。（图08）（图09）

5、拆除散热片

卸下了主板，接下来的工作就是拆散热器，原装的卡具非常的紧，光用手是没办法卸下来的。这里不能用蛮劲。（图10）

琢磨了半天，后来用一把小的一字螺丝刀在图中标注的红色箭头处锹一下就可以比较方便地拆下来，不要用力过猛以免碰坏主板背面，主板背面还是有很多元器件。（图11）

总算拆下了原装散热，看一下芯片组。在安装水冷前，我们还需要将原来CPU GPU上的硅胶擦去，原状的硅胶比较硬，耐心地用纸巾擦试即可。（图12）

○第二步、水冷安装

1、机箱打孔

我的选择是在机箱的右侧，也就是主机的底部打孔，因为机器我一直是卧放的，在底部打孔不需要破坏白色的塑料外壳。用电钻9mm钻头来打孔，如果有台钻的话那会方便很多，但是也要小心不要太用力致使机箱变形，电钻做起来有点吃力，不要心急，耐心的慢慢来，Foxconm代工的机箱质量非常好。

提示：两孔间的孔距需要保持在90mm左右，这样方便内部水管的排放，如果孔距太接近会造成内部水管排放困难。（图13）

2、安装水冷头

先根据实际的距离，裁开4根水冷

管，将水冷管与三通连接，两个水冷头之间采用并联的连接方法。

把主板装回机箱，在水冷头上均匀地涂上硅胶固定水冷头，这里需要非常小心，不要让水冷头碰到电器元件。我的水冷头扣件是穿过机箱安装的，这样比较保护主板，扣件不要用太大的力量来固定，仔细观察水冷头于CPU GPU核心完全接触到就可以。

提醒：水冷头上硅胶不宜涂抹太多，这个原理与PC安装散热器同样的道理。

水管根据实际距离裁减，过长会造成散热效果下降，过短可能会因为水管弯折造成水流不畅。

注意CPU和GPU周围的电阻，因为水冷头是纯铜完全导电的，我们在安装水冷头、水管时一定要注意不要压迫到周围的电阻、电容，以免留下后患。

实际使用中笔者发现，除了CPU与GPU外，另外的两颗主板芯片及gpu四周的内存芯片在主机运行时同样温度非常高，有条件的读者可以在这些芯片上贴上PC用的普通散热片帮助散热。（图14）

3、接下来就是连接水泵和散热排，加水冷液。

机箱外的水管根据实际需要的长短来裁减，不宜太长。

机箱引出的两个连接头与水泵、散热排间使用串联的方式连接。

连接完毕后，打开水泵上方的注水口，用注射针慢慢往里面加注水冷液，发现水泵，当水泵充满时将水泵通电，将水冷液输送到水冷头、水管及散热排中，整个添加过程大约需要15分钟左右，需要耐心的添加。



提醒：添加水冷液时，散热排内的空气不是很容易被排出，需要打开水泵，并不断地摇晃散热排，因为里面存在空气我们可以听到水的声音，直到声音没有，说明散热排内的水已经被完全排出。（图15）（图16）

4、仔细检查并确定没有漏水状况后，打开水泵并通电开机测试。

关于水泵及散热风扇的供电，刚开始我选择的是用外置的12V电源供电，这样非常的安全。需要注意的问题是因为这部分的电源和xbox360的电源是独立的，所以我们需要在开主机前先打开水冷的电源，然后才能再开机。如果忘记开水冷电源，主机会因为过热而出现2红灯报警，从而对硬件造成一定的损害。也有网友直接从主机内取电，但是一来这对电路要求比较高，二来需要使用电烙铁在主板上进行操作，所以我并不推荐这样的连接方式。

因为笔者的主机是日版机，为了今后不使用110v的变压器同时让水冷与主机同步，所以按照网上的教程，将普通的PC atx电源改装成了xbox360电源，水冷直接从ATX电源取电，同时实现了220v的直插。

5、水冷安装完成，接下来就是接上光驱等开机调试。

蹋一盘实况，用手摸了一下两片水冷头，都温温的40度左右，和用风冷的摸不上手不能比。散热排摸上去也没什么温度。总算把360的致命高温问题克服了：）（图17）（图18）

6、测试完成后将xbox360外壳装上。总算解决了散热问题，从此不用再为三红灯问题而提心吊胆了，可以放心的游戏了！（图19）（图20）

360三红问题的解决方案

给XBOX360安装上水冷后，散热问题得到了很好的解决，但是拖了个水冷的确非常的不方便。国外有网友已经制作了全内置的水冷，但是国外的mod玩家是不惜成本制作的，在日本推出的XBOX 360水冷套装售价就接近一台新主机了。

国内玩家的初衷还是通过最低的成本来解决问题，整套的水冷一共花了350元，基本在一个可以接受的范围。根据笔者了解，2006年10月后生产的主机，出现三红的概率已经较以前比起来低很多了，而且国内的电玩商家，也开始提供售机1-3个月的保修，所以准备在寒假期间购入新主机的读者完全可以放心地购买，早日享受次世代带来的快乐。当然万一机器出现三红问题，我们也有多套的解决方法。

1、现在商家再刷机都会完好地保留微软的封条，如果主机在1年内出现问题，我们可以通过与微软客服联系取得官方的保修服务。港版主机可以直接拿去香港更换新的，现在也有部分商家提供代客户换主机的业务，有点类似于水货笔记本的保修模式。其他版本主机可以通过国际快递寄往日本微软提供维修服务，周期也在10天内可以完成。

2、如果玩家已经遗失了保修封条或者有过明显的拆机痕迹，现在国内也有维修商提供3红的维修服务，他们会将虚焊的GPU重新焊接使机器正常工作，但是建议玩家在修复成功后直接安装水冷免除后患。据了解，国内维修并安装水冷后的机器几乎没有再出现同样的问题。

怎么样，看了上面的文章，你是否也开始摩拳擦掌、准备给自己的爱机加装一套水冷设备，从而让它能够更好地工作呢？其实改造的方法有很多种，只要掌握基本原理，勤于思考，每个人都可以创造出自己的方法，别忘了与大家交流哦。

□文/XBOX天空 ioukgk

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

游戏VOL.03
开发者之路

为玩家奉献无穷乐趣 保持充沛活力和热情 在开发者之路上前行

在这些游戏业的"大师"级人物对开发者的建议当中，我们发现了一个很有意思的现象：他们的观点和建议固然有"英雄所见略同"之处，但在很多问题上同样也存在着分歧，甚至意见完全相左。例如对于"游戏到底是艺术还是商品"、"制作者应该尽量满足玩家的要求还是引导玩家的需要"等等问题，他们之中的很多人就都有自己不同的见解。而在工作方式、处理问题的手段的各种细节方面，他们也存在着很多差异。其实这并不难理解：无论是游戏开发，还是其它任何工作，都可能存在着多种途径，而未必是要像数学公式一样统一。最重要的一点是应该知道他们都是在各自领域取得了成就的"成功者"。而我们则应该从他们看似各不相同的观点中，找出共通的规律来。

□责编/荇菜

铃木裕（Yu Suzuki）

铃木裕的大名相信不用再多做介绍。在SEGA的AM2开发小组工作期间，铃木裕先生主持开发了众多风靡全球的经典游戏，成为世界级的游戏制作人。《VR战士》系列是铃木裕先生最为知名的作品。他认为，《VR战士》最为吸引人的地方就是玩家之间的对战。"对于玩家来说，他们的对手是另外一个真实的人，而电脑只是两者之间的媒介。当玩家更换的时候，游戏性也随之发生了变化。因此，游戏为玩家提供了几乎无限的变化性。

对于游戏设计者，铃木裕先生有以下的建议：

▲ 资深的团队成员。游戏开发是一项团队的工作。而在团队中最重要的就是交流。想要更有效率地达到目标，寻找优秀的资深团队成员是至关重要的。我的建议是你要和自己团队中的成员一起出去进行一些娱乐活动，跟他们交朋友，而不是整天呆在办公室里工作。只要能够搞好和团队成员之间的关系，你就能从他们那里得到各种信息和建议。把这些意见建议和你自己的想法结合起来，你就可以尽量避免在工作中走弯路。

▲ 有针对性的培训：很多公司都为员工提供培训，培训的内容有很多种，但其中最重要的无疑是针对具体工作所做的专门培训。对于策划者来说，如果要学习策划文案，就应该让他们模拟撰写游戏开发的策划案；而对于程序员来说，应该让他们根据公司的计划来实习一些对应的案例。例如你知道自己在近期内可能要参加一款关于保时捷汽车的游戏开发工作，那么你就应该直接从了解保时捷汽车入手，而不是先去对其它种类的车辆进行测试。

对于游戏设计师来说也是如此。例如你要参加一款幻想风格游戏的开发工作，你就应该试着去创作一些类似于妖精、怪兽之类的复合幻想风格的东西，而不是把精力花费在花啊草啊之类与游戏无关的东西上面。我相信，首先设想好你将要创作出来的作品，然后按照这个目标做有针对性的训练和培训，是非常重要的。

▲ 自我修养。当你进入一家公司就职之后，你就会得到薪水。尽量将你的薪水投入到你的个人修养上，不断地学习新的知识，取得自我价值的提升，你在公司中的地位和所得到的评价也会随之提高。

▲ 尽量满足你自己的兴趣爱好：例如你喜欢看电影，那就尽量多看电影。要让自己至少在某一个方面比其他人更加在行。也许别人会认为你这是浪费时间和金钱，但这将为你将来开发出一个好游戏提供宝贵的经验。

在被问到游戏设计中的要点时，铃木裕认为最关键的在于游戏中对于"成功"和"失败"的设定。

▲ 玩家在游戏中总是不断地体验到"成功"或者"失败"。例如一款赛车游戏，如果你无法顺利地高速通过弯道，你就会感觉到挫折；而如果你做到了，你就会体验到成功的乐趣。

一个游戏必须能让玩家弄清楚自己失败的原因，这一点是非常重要的。例如在动作游戏中玩家所操纵的角色忽然被来自屏幕视野范围之外的（无法预测到的）子弹打死了，那么没人会再去玩这个游戏。

铃木裕先生是从什么地方得到灵感的呢？

▲ 看电影的时候，运动的时候，早上忽然醒来的时候，甚至在梦中——一切看起来与游戏无关的场合下都有可能。我无法确切地说灵感来自于哪里，实际上，如果我时刻都在思考着关于游戏的时候，那么灵感自然而然地就出现了。

最重要的是在灵感来的时候抓住它。即使你没有一个很确定的想法，你也要保持思索。当你对偶然的"灵光一闪"进行深思之后，你就可以抓住它了。保持思索有利于抓住灵感。相反，如果你根本不去思考，那么也不会有灵感来找你。

如何才能做出一个"伟大的"游戏，而不仅仅限于"不错的"游戏？

▲ 激情。

▲ 永不放弃。

▲ 认真地去做游戏，为这个游戏的玩家着想。

小岛秀夫（Hideo Kojima）

小岛秀夫同样是一个在国际上获得了高度认可的明星制作人。他所制作的《合金装备：索利德》（MGS）系列无论是在日本还是欧美都大获成功，在国内玩家的心目中也具有很高的地位。

在被问到MGS在世界范围内获得成功的秘诀的时候，小岛承认自己也没有预料到这一点：

▲ 说实话，我也不知道为什么MGS能取得这样的成功。不过，我想其中的原因之一是它是一个动作游戏，动作游戏是可以突破语言障碍的。MGS的世界具有强烈的"好莱坞风格"，表现手法非常电影化，这使得它能够更容易地被国际市场所接受。日本人和日式产品的很多优点都能够通过游戏这种媒介体现出来，例如注重细节的界面，对使用者（玩家）提供完善的帮助，等等，这也是日本游戏在国际上被广泛接受的原因。

我是在外国电影、音乐以及各种文化的熏陶下长大的。也许因为这一点，所以MGS的剧情、人物和世界观受到了很大的影响。这对于所有人来说，都是新鲜的体验。

对于那些刚刚进入游戏设计行业的人，小岛秀夫有什么样的建议呢？

▲ 游戏是一种娱乐。只有当玩家购买并且玩过之后，游戏才从一件商品变成了艺术品。在最初阶段，游戏开发并不能看做是艺术创作。游戏总是要给人去使用（玩）的，因此从根本上来说，游戏开发是一种服务行业，游戏制作者要愉悦玩家。你必须了解玩家的感受，并且对其进行引导。因此，你必须理解玩家，理解他们的想法。开发游戏也就是理解和研究人们的心理，与人的交流比起技术来说要重要得多。

小岛秀夫还认为，当今游戏所面临的最大问题是它们"没有超越玩具的范畴。"

▲ 尽管游戏是一种互动媒体，但游戏本身还是能传达自己的信息。电影和小说都能够感染人，对人的生活产生影响。它们不仅仅是用来消磨时间的工具，而是提供了更多的内容。我希望游戏也能够做到这一点。仅仅做到有趣是不够的，而必须达到更高的层次。

克里夫·布雷斯金斯基（Cliff Bleszinski）

被人称做"Cliff B"的克里夫·布雷斯金斯基是Epic Games的首席制作人。他主持制作的《虚幻》以及《虚幻竞技场》系列作品堪称FPS游戏中的经典。2006年在XBOX360平台上推出的《战争机器》更让Epic Games获得了无数奖项。

克里夫对刚刚或者将要进入游戏设计领域的新人提出了以下的建议：

▲ 虚心接受意见：对于自己将要开发的游戏，你也许有自己的想法和思路，但不要忘记和你一起工作的人同样有他们自己的见解。

▲ 着手参与一些实际开发工作：确保你能够参加游戏开发中的某些具体工作，例如程序、美工、关卡设计等等。如果你作为一个设计师但是脱离了实际工作的话，你就总是会觉得为什么制作组无法顺利完成你的设计。

▲ 注重业余生活：记住，你所从事的职业最核心最重要的内容是"制造乐趣"。因此，你要多走出自己的办公室，在业余生活中体验更多的乐趣。

克里夫以自己的实际经验作为例子：

▲ 在Epic Games中，游戏设计总是综合来自各个制作人员的意见，这是一种很有效的工作方法。例如一个美工人员设计出来一把枪，程序员把它编写到游戏之中，但是这把枪造成了平衡性的问题，那么我们就将公开地讨论它。

在《虚幻》和《虚幻竞技场》中，我自己设计了某些关卡。这让我能够时刻掌握关于这个游戏各方面的细节。而每当我有时间的时候，我总是去尝试一些新的东西：骑马、钓鱼、蹦极……等等。所有这一切都对我的游戏制作工作有益！

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

贱岳七本枪之首——福岛正则



福岛正则（ふくしままさのり）：1561年—1624年。安艺广岛城城主。幼名市松。从五位下左卫门大夫，母亲是秀吉的姑母。出生于尾张国海东郡二寺村。从小侍奉秀吉。1583年贱岳合战表现活跃，被誉为贱岳七本枪之首。因为非常重感情，所以流下了不少传说。关原合战中是东军的主力，战后得到安艺广岛49万石的赏赐，但因为擅自修筑城池被没收领地，在信浓隐居寂寞地死去。

贱岳获殊荣 事业步步高

播磨远征被认为是福岛正则的初阵，因为初阵表现出众，得到秀吉的青睐。在山崎合战也表现活跃，但真正让他一鸣惊人的还是贱岳合战，在这次合战中，福岛正则杀死了柴田军将领拜乡久盈，在日后论功行赏时，得到五千石的赏赐。比同列为“贱岳七本枪”的加藤清正、加藤嘉明、肋协安治、片桐且元、糟屋武则、平野长泰所得的三千石封赏更高一筹，也因此被认为是贱岳七本枪之首。此后，随着秀吉的天下统一，福岛正则也是步步高升。

小牧长久之战中在秀吉麾下后备，纪州征伐中因为攻克了高井・岛中城，成为播磨龙野城城主。九州征伐后，拜领伊予汤筑十一万三千二百石，并担任战后处理代官和检地奉行。小田原征伐在织田信雄配下担任先锋之职，攻陷韮山城。因为福岛正则战功显赫，秀吉在文禄元年侵略朝鲜时将福岛正则提拔为第五军总大将，带领户口胜成、生驹亲正、蜂须贺家政及两万四千大军跨海远征，不久后归国负责指挥海上输送兵粮军需事务。秀次自尽后负责检验尸首，得到尾张清州二十四万石领地，同时负责保管将十万石大米，用于防备关东的德川家西上。之后升任从四位下侍从，并赐姓羽柴。

秀吉病没纷争起 文治武功生死斗

秀吉病没后，丰臣政权落入石田三成等负责执行政务的文吏手中。石田三成平时自视甚高凡事不讲私情是非分明，在侵略朝鲜时担任军监之职，对文治派小西行长和加藤清正的功劳认定使武功派极为不满。平时只负责处理政务的文治派，在此时比在战场上出生入死的武功派家臣更为接近权力的核心，更激化了文治派和武功派的矛盾。再加上秀吉正室与侧室的矛盾，福岛正则等支持正室的武功派更要与支持侧室的文治派斗个死活。不过当时在秀吉挚友五大老之一前田利家的威望下双方都不敢妄为，但武功派已经开始积极与德川家康结交。

此时德川家康也抓住时机开始与大名们结交，甚至无视秀吉“诸大名不能私婚”的遗命，与伊达政宗、福岛正则和蜂须贺家政等人联姻。石田三成自然不能赞同这种做法，立即联合五奉行三大老声讨德川家康，然而福岛正则却因为与石田三成积怨太深，非但没有悔悟反而认为因为自己是秀吉的表亲，因此与家康联姻正是为了丰臣家的安泰。在前田利家去世当夜，福岛正则、加藤清正、黑田长政、细川忠兴、加藤嘉明、池田辉政及浅野幸长等七人袭击石田三成屋邸，当时石田三成正巧去前田利家屋邸吊唁而逃过一劫。



不久后因上杉景胜不愿屈服德川家，直江兼续更以辛辣犀利的“直江状”讽之，家康借题发挥展开会津征伐，福岛正则与诸大名集结于下野小山阵地，而石田三成也在此时举兵讨伐德川家康。为了获得丰臣嫡系大名的支持，家康误导此次战斗是为了铲除奸臣石田三成稳固秀赖政权，并保证继续维护丰臣秀赖。福岛正则立即答应加入东军，并在小山评定时首先发表声明，使同为武功派的池田辉政、浅野幸长、细川忠兴纷纷附和，诸大名随家康掉转矛头西进攻打石田三成。

福岛正则、池田辉政和监军本多忠胜、井伊直政率领三万五千东军先锋部队进入尾张后，福岛正则毫不吝惜地将当年秀吉交他保管的十万石大米拿出来供应军粮。之后争功心切的福岛正则与池田辉政相继猛攻，占领了织田秀信驻守的岐阜城，并于距离大桓城西北四公里的赤坂建立阵地，与西军对峙。

关原大战爆发前，福岛正则在家康面前极力争取先锋之职，以求日后亲手处斩石田三成，并得到家康的允许。不料在第二日德川军先锋井伊直政和松平忠吉突袭与福岛正则军对峙的宇喜多秀家部队，夺走了福岛正则的先锋之功。闻讯大怒的福岛正则立即亲率六千猛攻宇喜多军，但在名将明石全登指挥的宇喜多军面前却是寸步难行。正则麾下猛将可儿才藏骁勇异常，数次击退逼近的宇喜多军，福岛正则也多次激励全军奋勇前进，但直到小早川秀秋倒戈，福岛正则才得到将宇喜多军击溃的机会。战后，福岛正则得到安艺和备后两国四十九万余石的封地。

得到封赏的福岛正则开始进行领内检地（增税约十万石），修筑广岛城，解除地侍武装，兵农分离等一系列措施，整顿领内民生。

心向丰臣无力回天 落日凄凉欲哭无泪

关原合战的胜利者德川家康登上天下人的宝座，身任征夷大将军开创江户幕府，而丰臣家却成为仅仅占有三国的大名，主人和仆人的关系彻底对调，这样的结果自是福岛正则意料之外。虽然对此颇为不满，但福岛正则却无力反抗，只得尽量表达出对德川家恭顺，而内心中把丰臣家看做真正的主家。家康要求秀赖上京觐见时，担心家康趁机谋害秀赖的福岛正则与加藤清正、浅野幸长秘密商议对策，最终福岛正则称病带兵万人驻守大阪，加藤清正和浅野幸长亲自在秀赖轿子旁护卫。

大阪之战时，福岛正则被幕府视为危险分子，因此负责留守江户，只派遣代理人长子福岛忠胜从军。福岛家虽然没有响应丰臣家的号召，但是却一直忙于调解，希望丰臣家能尽量避免战争。不过并无效果，只得在江户伴随着哀叹声目送着曾经的主家走向灭亡。

1617年福岛正则升任从四位下参议官位，同年广岛城水灾受创，通过本多正纯于第二年向幕府申请应急整修。1619年，幕府以无故修筑城池为由，判福岛正则改易处分，减封信浓川中岛四万五千石，为防止福岛正则心生叛意派兵随行。1620年，长子忠胜去世，刚送走黑发人的福岛正则又得到了幕府要求上缴二万五千石的命令，抑郁的正则于1624年寂寞地死去。讽刺的是由于在幕府检使到来之前，家臣已将福岛正则遗体火化，幕府再次处罚福岛家，只给福岛家留下三千石……

虽然福岛正则骁勇善战，但是却几乎是没有政治眼光，为了个人的私怨大兴刀兵，逐渐被德川家康掌握，最终成为家康消灭丰臣家的工具。而且因为他的地位，导致其他大名跟风一起在关原合战中投靠家康。在关原合战结束后，福岛正则才意识到自己的错误，但却无力回天，只得尽量去维护丰臣家。个人认为在大阪之战爆发前，福岛正则已经完全没有对抗家康的勇气，心中第一位的并不是丰臣家而只是保护自己的领地，因此并不敢举兵支援，只是象征性地将自己在大阪存放的粮草献给秀赖。不过福岛正则一定没有想到幕府的手段如此厉害，得到天下后竟拿自己作为第一个铲除对象……

你约我在夏天见面



持续公告：所有电子格式的投稿均请发至purest4u@yahoo.com.cn。

悲伤或者快乐，只能选一个的话，你会选哪个？——答案肯定会是后者吗？至少，有时我会选择前者。悲伤会令我有快感，这样奇妙的生物我想地球上还有很多。所谓快乐，不是特指一种单一的情绪，只要是自己喜欢的感觉，都是快乐。

本期的主题，是奇迹。奇迹不一定会成为现实，但每个人都拥有实现它的机会。

□唯夜

"这些游戏币全给你。"在屏幕里的卤莽张飞已经化成一个大字躺在地上，而BOSS张辽在一旁猥琐地耻笑歪在屏幕前的我时，一个女孩向我抛出了橄榄枝，把叠成圆柱形的代币放在了我面前。一心雪耻的鄙人完全不顾"嗟来之食"四个字，伸手就去抓。

"哈哈，骗你的。"女孩在我的魔爪够到代币前取回了一半。还好，据我目测，剩下的一半还有十几个。魔爪在空中顿了几秒，又伸向剩下的代币。

"小白、小白！"……我微眯着睁开眼，发现自己现在的状态为卧床式，周围刺眼的白光让我开始怀疑自己是不是被推上了手术台。但很快，凑到我眼前的一张大脸打消了我的疑狐。"小白，起床啦。"室友阿牛叫我。是的，刚才那张大脸就属于他。

"刚才你左手在抓什么，做梦了？"他背过身儿一边晒毛衣，一边喃喃地问。我侧过身，地上倒着的啤酒瓶子和桌子上的方便面袋儿塞满了我的眼球。尽管这只是众多生活垃圾中的小小一角，但它们无不鲜明地向我呼喊：这就是你的寝室。

"没"，我顺口就制造了一个谎言。7:20，枕头边的手机背光阴冷地打出这几个数字。

"今天要开十一庆祝会，得早点儿。"阿牛说完，"啪"地一声打开了顶灯，其余四个几秒前还处于躺尸状态的室友马上如同暴露在阳光下的蚯蚓般蠕动起来，嘴里开始喋喋不休。

自己对学校的庆祝会一直视为鸡肋，既不想违心地鼓掌，更不想被剥夺难得的休憩。所以，结果是我尴尬地坐在那里，两眼无神地在舞台上游离，脑袋里却在处理与眼中所见的完全没有干系的事情——比如说现在，我开始琢磨那个让我在梦和现实中都露出窘态的梦。

"小白，看，我们班的节目。"阿牛拍了拍我，我凝目望向舞台上六个身着红衣的本班女生，可惜排头的那个就让我失去了最后一点耐心……虽然这样说不利于班级团结。

"誓言，一朵受了伤的玫瑰，变，变成小丑脸上的泪……"徐怀钰的歌声在大厅里弥漫开来，更多的人在注视那六个人，可能只有我对歌曲产生了兴趣。或许，也只有我能第一时间想起这首舞曲是一个叫做徐怀钰的过气歌手演唱的一首《誓言》。

"记忆像一条狗，躺在它怡然自得的地方。"荷兰作家西斯·诺特波姆的诗里这样说。

而《誓言》就是一块肉，把记忆引诱到我眼前。

"你，去挨着前排的小佳坐。"班主任指了指我的小脑袋。

"我？"自己实在想不出成绩不错、又从不扯同桌女生辫子的我为什么要被班主任调向前排。我吐吐舌头，把书装进书包跑到了前排的小佳旁边。

我把书放在桌子上，朝我和小佳桌子的拼接处瞄了几眼。

"没有划三八线。"小佳转过脸对我说，小虎牙在上翘的嘴角里顽皮地隐隐若现。我慌忙收起眼神儿，埋头专注于不知所措的双手。

"看过《忍者乱太郎》吗？"

"嗯？！"

"我说"，小佳又问了一遍，"看过《忍者乱太郎》吗？"

即使现在，我那个丢失记忆数据已成习惯的大脑也可以清楚地描摹出新兵卫、乱太郎和铜丸三个快乐的小忍者。

"嗯，喜欢，我很喜欢铜丸。""铜丸，那个小气鬼……不过我喜欢笨笨的新兵卫。这么说，我们就是好朋友了。"

即使现在，我也不能确切理解这句话的含义，所以更不要指望当时还是四年级小正太的自己。

钱海燕在写到9岁男生对女孩的要求时，其中的三条让我感同身受：允许我抄她的作业、借橡皮擦给我用……

至于最后一条吗——

"其实小佳一定很喜欢你。"小学毕业前的最后一次春游，坐在观光车上的一个死党如是说。"乱讲"，我转过头，假装毫无所谓。

"能永远在一起就好了。"我低下头，说话的音量一格一格地减小。"不要毕业，永远在一起就好了。"

所以，钱女士提到的最后一条就是："永远在一起"。

终于还是在六月喧嚣的蝉鸣中走出了校门，这是第一次，也是最后一次对眼前的学校依依不舍。

暑假期间班主任的生日，小学同学去了一大半。借为老师庆生日之名搞同学会这个想法在现在的我看来都觉得颇为聪明。一大干学生把老师本不大的客厅挤得完全没有立足之地，而几个实在不甘寂寞的男生就以陪小佳出去买东西为名溜了出来，踏上了前往街机室的小路。小佳跟在我后面走了一段，我转过身："小佳，你知道我们要去哪儿吗？"她点点头，眼睛停在我脸上，让我感觉到不知道我们去干什么的是我而不是她。算了，我回过身继续往前走。

街机室里最不能缺少的就是烟雾和喧哗。我们几个在里面像熏肉一样立了十几分钟终于等到了《三国战记》的机位，我一屁股跳到板凳上，选好了黄忠。然后我突然想起小佳，转过头，发现她已经搬了一张凳子坐在了我后面，"开始了"，她指了指屏幕，而等我回过头时，刚刚落到船上的黄忠就挨了一支冷箭。黄忠是猛将，也是老将，血槽几乎和气力槽持平，一路奔波，终于倒在了风雪飘摇的荆州。"唉"，我摇摇头，从机台上走了下来。"笨蛋，黄忠那么强你那么快就死了。"小佳开始对我火上浇油。"……"我一阵语塞。

晚上吃完饭后，大家开始做鸟兽散。虽然不知道那个年代有没有loli控，但几个女生还是让我们这些很有怜香惜玉美德的男生很是担心。

"不然，我们搭你们几个男生的自行车回家吧。"一个女生指了指我们身后的自行车。

"好，那谁坐我的？"我跨上我的2.0型自行车。

"我坐你的。"小佳走到我的自行车后座前。

"……好吧。"我点点头，小佳把连衣裙理了下，侧身坐上自行车后座。

当时我不仅是个正太，还是个四肢简单的正太。虽然小佳体形小巧，但自行车第一次承受两个人的重量还是让我力不从心——虽然双脚蹬得卖力，自行车却像个烂醉的酒鬼在非机动车道上摇摆不定。

"真笨。"小佳轻拍了一下我的背。

"呵呵……"我苦笑几声。自行车就这样艰难前行100多米后，终于逐渐平稳下来，至少在路人看来没那么滑稽了，我轻轻喘了口气。

"想听歌吗？"

"嗯？"

"今天下午你的黄忠打得差，现在自行车又骑得笨。现在我是点歌台，你随便点一首，我唱给你听安慰一下你。"小佳一字一顿地加重语气。

"……"那时我迷恋BACKSTREET BOY，可对于一个最多能拼写26个英文字母的小女生来说，如果提出唱他们的歌曲的要求确实强人所难。

"……你唱你喜欢的吧。"我顿了几秒后说。

"我喜欢徐怀钰，那就唱《誓言》吧。"她也沉默了几秒，可能在想歌词，我不敢回头看她的表情，毕竟两条人命掌握在我手上。

"好，决定了，就唱《誓言》了，嗯、嗯。"她清了清嗓子："誓言，一朵受了伤的玫瑰，变，变成小丑脸上的泪……"

"誓言，等它一千年，一万年，愿，我的祈祷会有人听得见。"

"到了。"小佳示意我停下，于是我把自行车停到路边。小佳轻轻跳下车，又理了理裙子。"谢谢，我回去了。"说完，她摆摆手，便匆匆跑进幽暗的小巷。

"哦……"我刚想挥手，可人都不见了，于是自己悻悻地调转车头，车轮碾回来时的路。

"小白，鼓掌啊！"阿牛推了我一下，又转身朝着舞台对我班的女生铆足了劲儿地拍手。而我在拍了寥寥几掌后，又转成沉思者的状态。

"什么？小佳家开了一家游戏厅？"我拉着班上一个在我们那片区域各个游戏厅晃荡的男生张大了嘴巴。

"我们早知道了，想去吗？"

"……去，到时候没钱买币还可以找小佳要几个。"看来我很早就学会了醉翁之意不在酒。

过去啊！我对自己说——当我把自行车停在街机厅前，看到正襟危坐一副老板娘架势的小佳，开始苦苦思索以什么嘴脸去和她打招呼。

我抿了抿嘴，走到小佳面前，"嘿，老……"我脱口而出一个字后发觉不对，立刻牙关紧闭，把后面的字咽了下去。

"嗯？"小佳抬起头，眼神在我泛红的脸上扫描了一遍，不紧不慢地问："干什么？"

"呃……那个，买游戏币。"我马上把手伸进裤兜里摸索。

"给你。"小佳把一堆叠成圆柱形的代币放到面前。

"……"我茫然地瞪着数量夸张的代币，嘴巴圆成了O形。

"哈哈，骗你的啦。"小佳把代币取回了一半，见我还是老僧入定地木在原地，便把代币推到了我面前。

"送给你，慢慢玩吧，以后也常来哦。"

"……哦……"我这才如同解咒般拿起代币坐到街机前。

于是，在那个乐不思蜀的暑假里，我顺理成章地成了那里的常客。有了小佳的代币支持，本人的《三国战记》有了长足的进步，虽然当初本人并未指望在这方面取得进展。

"哎呀，又死了。"小佳看着躺在地上的貂禅渐渐消失，叹了口气。而我的黄忠在对BOSS张辽放出一颗舍利子让他产生硬直后，一串连续技让张辽成了刀下鬼。小佳拄着小脸，看看屏幕又看看我，笑了。

"怎么样，在我这里玩游戏你变厉害了吧。"

"嗯，嗯，你看我的黄忠多强。"我敷衍了几声。

"以后你来的时间应该就很少了吧。"

"嗯，可能吧，听说初中和小学是两回事儿，累得很。反正，我有时间一定来。"

"……"小佳没有说话，我又投入了战斗。

如她所说，暑假的最后十几天里我和家人四处奔走选择学校。时间就像只脱缰的野马带走了炎热，又带来了十月的秋寒，顺带把毫无准备的我拖进了初中的校门。在举国欢庆之日我又骑车奔向街机厅，可等待我的已经是“××茶坊”的牌子……麻将声顺利地撵走了摇杆声、敲击键位声和黄口小儿的大呼小叫声。我停在那里，捏了捏鼻子，悻悻地调转车头，车轮碾回来时的路。

“完了，走吧。”阿牛转过头，诧异的眼神像只苍蝇落在我的脸上，让我很不自在。“结束了？”我把视线转向只剩下廖廖几人的大厅。

“不要告诉我你是个瞎子，快走吧。”他推了一下我后背，我才开始挪动脚步。

“阿牛，你家有没有街机模拟器？”

“有，你要玩？”

“嗯，如果里面有《三国战记》的话就借我。”

“OK，那里面你用谁最强。”

“黄忠，嗯，是的，那时我用黄忠很强。”

□文/白银贵公子



锈

假如某天你发现家里掉了把圣剑，或者睡着一位守护着圣石的巫女……那么恭喜你，你离化身为英雄不远了——当然你要把握好机会，否则的话，你只是离当英雄的邻居不远了。化身英雄之后，屠个怪发点小财，赚个美女，甚至瓜分一下土地，最后无非回到某地当个王，与某某幸福地生活在一起（我才不稀罕呢，真的一点儿都不希罕）。诚然某些英雄能获得二度青春，但如果你让他一辈子青春下去，怕是他要哭着来找你求情了。

游戏如此，现实亦如此：春秋在变，时代的主人公也在变。于是就有了这样一种人，他虽然没有死，但在别人看来他的路已经走到了尽头。虽然他自己不这么想，但在别人看来，也就大抵是这样：仿佛他今天的一切已经不重要，没人关心他的去留，大家都怀念往日的神话、 那个美丽的传说。而传说的缔造者，也随着回忆的定格，埋在众人记忆的深海中，亦或就此别离。不过，我的脑海里就常驻着这样一位英雄，他叫松野泰已。

松野这位脑袋上扣着“大神、鬼才”等众多高帽的制作人，如今也终于倒在FF XII这把双刃剑前。转眼一年过去了，除了从史艾离职外，他也没有什么后续消息可以为我们提供饭后的谈资。若问什么能让人们回忆起这位监督所缔造的辉煌，恐怕又要回到PS甚至之前时代的几部作品了，也许FF XII这部争议性颇强的作品会让更多的人记住他，但我想FANS对松野的爱只会留在之前的美好时代。但凡看过这位神某鬼某的监督履历的人，都会说，在当今游戏圈里，这个人少了点铜臭，是个好娃（叔？）。我也一直这么想，但后来又转念：不止这样吧。说实在的，在日本的游戏圈中，把游戏当成一种神圣事业而为之奋斗的个性大叔不少，因此得道失道的人也很多。也许受到骑士文学和历史小说的影响，我始终对这位松野情有独钟。因为松野创作作品的习惯，不是抓住某个理念、某个人物，之后从小到大地层层推进，而是将想要表现的思想融入自己所创造出的世界中去，然后再把这个虚拟世界中的一段历史时期做为游戏的故事背景。有如此丰满的世界观作基础，游戏的剧本就更符合逻辑、严密且具可考性，这才给了我们寻找乐趣的空间，让人常玩常新。个人非常喜欢日本知名作家司马辽太郎的作品，而他曾经说过自己写小说的时候，总是以俯视的观点来观察故事中的人物。我想松野制作游戏的时候应该也有这种感觉吧，不，更进一步，应该说是像造物主在视察一般，审视着自己的世界。游戏对于松野来说更是一种手段，惟有通过它，才能让自己想要表达的思想以其最完美的形态展现在世人面前。

这里触及一点被人们讨论过多次的话题——松野故事中的女性角色。她们大多以“强气”的一面示人，往往命途多舛的同时又富有个性；有人说她们有个共同点——“爱情让位于政治”。表面上看，这些人仿佛不知变通，不够浪漫和潇洒。但如果深入作品中去设身处地想一想，你就会发现她们的言行是必然的选择或发展。这就是松野作品的魅力，我想松野在构建剧本框架的时候，也许曾化身为游戏中的每一位角色，从不同的角度出发，根据环境、信息量判断出自己该选择的道路。而每一位角色所走过的路，就编织成了我们面前的“不怎么浪漫”的一个个故事。说得大一点，是时代的洪流推动了剧情的前进。人难违天命，要么寻找规则前进，要么成为叛逆的牺牲品。如果能摆脱剧中人的限制再来看那些牺牲了的弄潮儿，才发现这竟是一种让人扼腕的必然存在，而这也恰好为传说铺好了温床——看到主人公们插上奇迹的翅膀冲破重重束缚（我们称这些束缚为宿命，这样才帅气），得以在超脱的无尽寰宇中自由翱翔，让玩家在主人公自身的升华中体味这奇迹的价值、感叹世间冷暖、抚慰英雄悲壮……体会监督的用心良苦。这就是松野式的浪漫。

下面触及一下敏感的话题，有关FF XII。

关于游戏剧本，已经有很多人做过评论、写过注脚，我也无意多说什么是非功过。在FF XII之前，松野可算是游戏界的精英制作人：有卖座的游戏，也有成为话题的满分作品。如果不过不失地走下去，本可以就这样盖棺定论了（……），但是FF XII被交到了他手里——可以说，松野在这部作品中完全失去了以往的自由。FF X已经成了陈年旧事，FF XI又是个网游，这场赌局也就因此加码再加码，公司最终还是无法完全放心让松野放手一搏。其实这些早就可以预见，翻翻以往的系列作品，它们跟松野的风格差太多了……

松野想到了什么？——他决定出走。

据说坂口当初看到这位年少才俊的新锐监督时，觉得他跟自己很像，于是才花尽心思将其收归旗下。而现在看来，虽然两者作品的风格不同，但是他们对游戏抱有的感情和执著，却足以英雄相惜。

或许松野也看出了自己和高层之间的矛盾，游戏业生存环境已经十足恶劣的条件下，纯粹为了自我释放的作品，还有多少能为公司的高层所接受、能为市场所消化？松野憧憬着成为自己作品中与时代搏击的勇士么？无论多么锋利的宝剑，总有染锈的那一天，心里想吼一声：锈迹斑斑掩盖不了你曾经的锋芒，走得潇洒——但是一想到FFT也要易主，由和津氏负责（决无鄙视之意），今后再也不能欣赏你耀目的光辉……于是内心在一秒钟的激荡之后，又镌刻上了无数的哀愁文字……

□文/妖刀斋

一封写给PSP美人儿的情书

“你跟你那小P美人儿在一起究竟混多长时间啊？”不知从什么时候开始，我身边的狐朋狗友们突然开始对这个问题产生了极大的兴趣。他们嬉皮笑脸地看着我，双眼中充盈着狡诈的光芒，似乎我只要从嘴里吐出一个具体时间，他们就会顷刻间在我面前拍出一叠数量并不算可观的人民币，而后摇头晃脑地说：“既然这样，我就给小P姑娘当个下家吧。没事，你甭担心，我不会嫌弃她是二手货的。”

然而我的表现却让他们大失所望了。正所谓爱就一个字，我只会用行动来表示——我会当着他们的面努力地从那两道袖珍的缝隙中送出两道温柔的光芒，用无比媚俗的语气轻描淡写地对你说：“如果上帝非要给我们的爱加上一个期限的话，我希望是一万年！”而后就将你的身体揽进我赘肉四处涌动的双臂之中，再然后捧起你那张16：9的美丽脸庞，再再然后把我的脸凑过去，再再再然后，我就会把你身体上的Power键轻轻向上一推，与你在奇妙的游戏世界中来上一次美丽的亲密接触。

当然，我之所以要决定和你长相厮守，肯定不仅仅只因为你拥有一张16:9的美丽脸庞，在公车或地铁上与你公然约会可以吸引无数时尚美眉艳羡的眼神这样一个猥琐的理由。你知道，我先是马拉松一般默默地喜欢了你两年之久，然而等我终于省吃俭用攒够了钱，像条死狗一样喘着粗气奔向不远处的终点的时候，NDSL美眉的横空出世却又让我左右为难起来——我那帮热衷于挑事儿的狐朋狗友们告诫我说，你只是一个外表光鲜的花瓶美人，相较于德才兼备的NDSL美眉来说，你只适合用来一见钟情，至于“长相厮守”这个听起来颇为温馨的词语，则和你一毛钱的关系都没有。

我承认，在听到这番言论之后，当时的我在心中的确有所动摇——你不要责怪我的花心，其实任何一个作为玩家的男人都或多或少有着一种全机种制霸的野望。只不过是因为囊中羞涩，这种甜蜜的野望才一次又一次地被掐死在了摇篮里。不过无论如何，无力同时揽双娇入怀的我最终还是坚持了自己的初衷而选择了你。那一天，我怀揣两千大洋，蹬着自己锈迹斑斑的破车把你迎娶回了家，心中漫溢着幸福与自豪。

事实证明我的选择乃是无比正确的，尽管我周围的玩友们依然在向我大肆宣扬NDSL美眉的种种好处，然而我始终相信，只有适合自己的才是最好的。工作闲暇之余战上一局铁拳，愉悦身心；下班高峰期堵在三环上的时候去怪物猎人的世界里接个任务，不亦乐乎？就这样，我充分地享受着这种被我那帮NDS粉丝朋友们称为“毫无内涵的愉悦”，自得其乐。

平淡的快乐只是让我初步认识到了你的魅力，然而直到最近，拜一次短暂的离别所赐，我才终于意识到了，我对你的依赖究竟有多么强烈。

我弄不清楚当时自己怎么会如此粗心大意，出差收拾行李的时候，我甚至连已经被打入冷宫许久的数码相机都塞进了包里，又为何会单单把你遗忘在了抽屉的角落里呢？

离开你的夜晚甚是难熬，我背着两把拍子，一路晃晃悠悠去宾馆附近的体育馆里打夜场球。我像只服用了兴奋剂的袋鼠一样在场上不停地跑来跑去，然后汗流浃背气喘吁吁地滚出了球场。我的脑子已经疲倦得什么都想不起来了，仿佛只有一泓清水留在那里，映照着一个寂寞的倒影。

有人说过，短暂的失去后才会懂得珍惜的含义。现在在我看来，这句话还真他妈算是个真理。

□文/风印

KOEI

大蛇无双

英杰的大集结篇

無双 OROCHI

PS2	本刊译名：大蛇无双			
	KOEI	7140日元	2007.3.21	
动作	DVD-ROM	日版	1-2人	230KB

□文/唯夜
□协力/Cocatrice、荇菜

PS2上无双的最终猛将传！

。









大蛇无双出阵守则！

1. 如果你于HARD 3星难度的关卡中，在小兵堆里站了10秒钟还没有死，那你要么是在做梦，要么就是用了无敌或锁血的金手指。
2. 友军如果喊苦战，那他绝不是在骗你。哪怕其士气满值，哪怕其身边只有几个小兵，你若不去救，他几分钟后必定死给你看——总大将也一样。
3. 选EASY的话友军可能死得更快。
4. 无论打人或被打都不会增加无双！想回复无双只有自己主动蓄，或者换到后排去蹲着，或者吃酒坛子、玉玺。
5. 战场上敌掉落斧子、铠甲、靴子之类辅助道具的几率大增，要多加利用。
6. 如果你觉得这游戏玩到烦，那么我推荐战神2。
7. 特殊道具的入手不限难度，自由、故事模式均可，请用相应武将独立完成。



←装有贵重品的箱子的外观很明显与众不同。

→活用R1特殊技是取胜的关键。

模式介绍

本作只存在无双（Story Mode）和自由（Free Mode）两个模式，其它比如挑战、自创武将、修罗或者无限城之类的模式一概没有。

Story Mode：共计魏、蜀、吴、战国四个剧本，各剧本均为15关，上排为主线剧情、下排为外传关卡（除第1章外均有外传），一般的外传随流程即可自然选用，但各势力的终章外传均需在第7章的主线关卡中达成一定的条件才可开启。

第一次进行某剧本时，只能使用游戏默认属于该势力的武将（一些会随着剧情的推进而加入），但在已经通关的剧本中（会标记“CLEAR”字样）就可以选用任意已取得的武将了；每个剧本只要完成全部主线关卡即算“CLEAR”。

注意，这次是大乱斗（譬如，不是说吴传里就只能用吴国武将的）——在各势力的剧情中你都会收到各种来自于三国和战国的人物，这一点请一定不要惊讶。全人物入手方法详见后文。

Free Mode：与无双系列一贯的自由模式没有区别，不过这次在全剧本通关后，故事模式下也可以随意选人，所以这时Free Mode也就没啥大意义了。

小队作战

这次的无双是新颖的三人出阵，在战场上按L2和R2可以即时切换当前操纵的人物。待机的武将会自动徐徐回复体力及无双，所以一定要善加利用换人系统。

基本上，我们在绝大部分时间里都可以主动换人，移动、站立时自不必说，包括在跳跃和出、收招的过程中也是可以切换的，利用这一点我们可以取消硬直或者制造新颖的连技。但说老实话，本作里人多招多变化多，如果你对队中成员的招式及性能还不够熟悉，突然换上来是很难反应出自己该干什么的，弄不好就变成白挨打，所以频繁的换人并不推荐。

挨打的时候是不能换人的，别企图在被抽得快没血的时候换另一个人继续挨，没那么美的事儿……注意只要队中有任一人被KO即宣告Game Over。

你可能会说，蹲到后面的人可以自己回HP和无双，这游戏很没难度啊。是么？你往后看，或者你往后玩，我保证你的想法会有很大改变。



↑三人组合真的是能带来多变的乐趣。

暗与影的力量，敌将、讨灭……



服部半藏

武器：暗牙黄泉津 基本攻击力74 **SP=C3 EX：**前突进同时产生分身

特殊道具：伊贺流忍术书/吴6章 合肥之战 开战后引诱前田庆次、甄姬等人进入合肥城，待我方伏兵出现，“敌军击破”信息弹出后再干掉他们，然后再完成破坏小师桥的任务。此时敌人已经三路进军，将他们都清除掉，其中的重点在于“先击破曹仁，再解决周泰”，最后达成300人斩即贵重品发现——贵重品位与地图右侧中部据点的对面，就在河的旁边。

虽然半藏的SP在C3上，但他的绝对主力技其实是C4 EX——搭配上强力属性后，可以秒杀绝大部分敌将，哪怕是高难度下的吕布、大蛇之流也挨不了几次。这招强就强在瞬间复数次属性发动，斩可不是闹着玩的。不仅如此，半藏的反击技也具有与此类似的威力，常常可以做到自身一挨打，敌人就死。技能装备高等级的消费轻减后，无双几乎不成问题，绝对的强力角色。唯一要担心的就是前三方范围很小，也不要一味的强打硬突。

这把刀……最后可能会刺向父亲您



浓姬

武器：蛭虷 基本攻击力68 **R1：**广范围攻击/**方向+R1：**设置炸弹

特殊道具：道三の小刀/吴2章外传 常山之战 夺取三处兵粮库并引导全部输送兵长返回本阵（这之前不能击毙风魔小太郎）即可。看似简单，可这三个脑积水的输送兵长有时着实可恨：只要附近有敌兵，他们就不会移动。而偏偏其索敌范围很大，常常还主动向敌人跑过去，站在一旁执剑作欲砍状——你丫就别假仗义啦，赶紧跑啊。建议在开兵粮库前先把附近的据点封掉，防止敌人补充。尤其要注意地图左部偏下的兵粮库，这里敌兵较多，输送兵长很容易被纠住。而且风魔小太郎自出现后就会缓缓向上移动，如果你后攻左路，他一般都会离兵粮库较近了，弄不好就将其招了过来——他在的话输送队长不会跑，可你又不能先打死他……所以建议开战后先取左路，否则有你恨的。

浓姬的C3、C4都可以用。她的R1为360度爆发攻击，虽然角度有照顾到，但并不及远，并且出招硬直明显，要谨慎使用。方向配合R1则为设置炸弹，同屏最多设置6颗，配合不同的C技，炸弹会有不同的爆炸效果（在C技第一下时发动）。

幸村大人，我会一直在你身边的



くのいち

武器：绝不知火 基本攻击力72 **R1：**自身约10秒间透明（无敌），同时攻击力大幅提升。

特殊道具：黄熟香/吴5章外传 姉川之战 开战5分钟内使孙策与大乔会合，100人斩。具体……没什么好说的，开战后冲去东边，将门前的高顺、张颌一干人砍翻即可，顺便划拉点儿KO数，孙策自会冲去找老婆的（当然你要是把他揣在队里就更方便了）。大乔亲卫队到来后不久贵重品发现，就在地图右上方的据点里。

令人怀念的女忍终于回归！说实话刚上手的时候我心里一凉：招式外观是没变，可这没变简直就要老命了——没有了战国无双1里的“逃水”紧急回避，女忍又居然是力型无法跳取消，这样下来她的收招全是破绽啊。

不过用着用着，发现事实并非如我想象的那样。其C3变成了主力技：第一击发动快，配上阳之后直接踢破防，而且冰属性发动率不错，一脚过去对方就成冰坨子了（不冻也晕）。C3最后一击尤其给我惊喜——在战国无双1里本是不痛不痒的一个爆雷，但这次变成了范围大得出奇、对空对地均有判定、有晕眩效果，并且可以发动武器属性的忍术爆炸。C3的收招是个破绽，但整体性能足以令对女忍有爱的人欣慰了。女忍的另一个特色就是其空中C技——震地范围之大令人发指，并且可以发动武器属性！也是极为无耻的招式。其R1技单从性能上来看其实相当优异，只可惜持续时间偏短，不过R1后的C3将变得十分暴力，兼具单体破坏和大范围杀伤，绝对杀招。

总之，女忍可以说是力量和速度很好的结合体。

这片浑浊的战场……兰丸，参上！



森兰丸

武器：神剑カムド 基本攻击力75 **R1：**前方剑气，敌防御不能

特殊道具：善邻国宝记/吴2章 长坂之战 开场7分钟内除陆逊外敌将全灭，并达成300人斩。敌将斩杀和事件引发顺序没啥限制，尽快就是。总体时间上会有点儿紧，不要在一个地方太贪KO数，敌兵数量还是比较充足的。贵重品出现在地图左上角。

很有中性美的兰丸同学也摊上了力型，大约是为了给他那缓慢的出招加一些补足吧。C4算是最可以倚靠的招式了，虽然慢得让人火大，但好在全程可以发动属性，神速一定要配。

神兵，讨异世界的有力辅助 利器，无双作品中的最大魅力

本作没有为最高级武器设定特殊入手方法，所有人物的所有级别武器都是随机取得。虽然是随机，但只有在“难”3星或其以上难度的关卡中，才有可能获得最高级的Lv4武器，而“激难”下所有星级的关卡中都可能入手Lv4。

武器的获取

敌武将掉落的盒子无论谁去吃都没有区别，队中三人都会获得武器。利用这一点，再结合三人小队系统，我们在练出一名强力武将后，就能以一带二的方式为另外两人轻松拿到Lv4，哪怕其他人还只是没练过的白板。

综合考虑安全性、效率等因素，蜀5章外传“街亭之战”，以及吴5章外传“姊川之战”是两个比较理想的刷武器的关卡，个人推荐。

街亭之战的特点是简洁省心，只要开场冲向中央广场（这本身也是正常任务要求），在那里大开杀戒就好，敌将会主动来找你玩的，其中鬼庭纲元、曹性、片仓小十郎以及孙尚香四人均会掉落武器，达成目的后直奔地图左上方做掉伊达政宗即可。但此关的不利之处在于火枪兵较多，会对我们造成一定的干扰。



→开局向地图中心冲，共会吃到四个武器箱子。

姊川之战的特点就一个字“快”——开场就向前冲，地图左上方寨子里的王双同学是第一个牺牲品，吃了他之后就赶往地图上方正中，那里司马仲达带着另一件武器，而他旁边就是敌总大将董肥，干掉其过关吧。当然，此关揣着武器的不止上述二位，但若想多拿就还得绕道，如果你很介意多跑路的话，那吃俩武器就OK，人品好的时候其中出现Lv4的几率并不低。注意最后殴董肥的时候并不能算轻松，敌人的攻击比较密集，你优先练好的那位武将一定要足够强才行。


←姊川的武器很有质量。

至于由谁出任这位“带人武将”，其实选择也是不少的，个人这里推荐秀吉、半藏等人。他们都拥有特色的优异技能，并且是各自剧本的初始人物，培养起来也很自然。其中半藏拥有对武将绝大的杀伤力，而秀吉则是一个人挑一帮的好手，群殴绝对无惧。

武器的融合

融合没有武器等级限制，把Lv1跟Lv4合也是完全OK的，并且融合过去的属性不限于一项，只要目标武器上的插槽足够，我们可以把所有想要的东西都挪过去（替换掉不想要的属性也可以）。此外通过融合，还可以改造目标武器的基本攻击力和插槽数量，注意基本攻击力最高+20，插槽数最多8个。

如果选择增加插槽，那么被融合武器上有几个孔，目标武器上就会增加几个（啥都没有的话按一个算）。这里注意一个问题：譬如说B武器上我们需要3项属性，但A作为目标武器并没有足够的插槽，你可能会想到，如果在融合列表中先选择“插槽增加”的话，A上不就先多了3个孔吗，然后就可以……很遗憾，这3个孔在这次融合过程中是不能安插属性的，所以我们一定要先用另一把废武器为武器A提早打上几个孔。

改造当然要花钱，在这里我们消费的是“储存经验值”。任意战斗后系统都会根据我们获得的经验再追加奖励一定的储存经验值——这就是用来改造武器或者直接给人物灌EXP升级用的。战斗只要打得细致一些，一般都会获得几千甚至过万的奖励经验。不同属性的融合费用是不一样的，强力的属性自然就会贵一些（譬如“斩”，每一级的费用是800），每种属性最高10级。



→战斗结算没有采用战国无双的那种复杂的处理方式，非常简明。



←任何武器都可能有用。



哟，这位姑娘也是个美人啊



武器： 狱炎火具土 基本攻击力77 SP=R1：敌防御不能射击

特殊道具： 杂贺胴衣/蜀4章 南中之战 与孟获会合后，成功救出董荼那、阿会喃以及金环三结，之后再达成300人斩即可。注意运气不好的话，三个家伙死得很快，所以一开始不要去贪KO数，抓紧赶路。贵重品出现在地图左侧中部那个敌据点附近。

至于孙市的招式……他连EX技都不太好使。C4不蓄力角度小，蓄力后破绽大，蓄力过程连神速也弥补不了。C3在人不多的时候还可以用用……至于R1……请忘了它吧。

呐，你啊，跟我一起回出云如何？



武器： 日向天钿女 基本攻击力64 SP=R1：全队攻击力上升

特殊道具： 劝进帐/战国4章外传 汜水关之战 击破共三次出现的输送队长，再做掉随第三次输送队出现的吕布即可。贵重品就出现在吕布现身的那个据点旁边（中央广场北部）。

这要是个选美游戏，那阿国就无敌了。好在还有C3可以倚仗，而且带上雷之后可以粘着武将一直打。至于C4……如果你敢在高难度乱军之中使用，我将十分佩服你的勇气。R1技辅助效果不错，可惜持续时间偏短，实际连10秒都不到。

龙，必会升天的！谁也无法阻挡！



武器： 大霸狩 基本攻击力76 R1：前突进旋转射击/方向+R1：前空翻旋转射击

特殊道具： 独眼龙の烟管/蜀6章 虎牢关之战 救出孙策军，护卫朱然完成火计，这之后追杀中计后撤的敌前线部队，将他们全灭后贵重品出现，就位于司马懿移动后的位置附近。

政宗的主打是C4，其它的招都有角度照顾不全面的破绽，更多是用来摆酷和侮辱敌人用的。独眼龙的两招特殊技更是酷到掉渣，但实用性……至少前突进那招慎用。

阿、阿国小姐？！你怎么也在这？



武器： 魁伐折罗 基本攻击力90 R1：前方乱打系敌防御不能技

特殊道具： 千鸟香炉/蜀2章 长谷堂之战 基本流程就是一路杀上去就对了，沿途尽量亲手杀死所有敌将，包括前面堵着的和后面追上来的。如此一路护送月英到诸葛亮的出现地点，猪哥出来后毙了他，我个人的情况是瞬间贵重品发现的情报就出来了。此外也许有杀敌数的限制，不过如此打法很自然地就会打个500来人，KO数应该不是问题。

与女忍一样属于回归型的角色，但这位义贼的人气相比之下可就差太远了，首先长得就很失败。第三方的攻击范围太窄，凭刚体的话还可以使出C4，但其收招又是一个大漏儿，只能依靠高等级神速来挽回一些。C4的最后几圈带有属性，是最可以倚仗的东西了。其它C技中都掺杂着一两下颇有破绽的攻击，虽然有刚体，但不能总靠拚血来出招吧；再加上攻速偏慢，颇令人皱眉头。不过五右卫门同学的空中C技跟女忍类似，都是震地范围极广，是十分强力的技巧。至于他的R1技……分明是街霸里相扑的“千手”嘛，但攻击力不咋样，范围也很一般。

战场上的鲜花，我绝不会让它凋谢！



武器： 木花开耶·菊 基本攻击力66 SP=R1：对被SP技打中的敌人伤害增大

特殊道具： 小豆袋/魏5章外传 五关突破战 在干掉董卓前300人击破，或许还要需要全敌将击破，不过这一点你想不做到都难——有的人需要击破之才能开门，有的人你不杀之貂蝉就危险了。杀掉董卓后吕布出现，之后贵重品发现，位于第二关和第三关之间的路上。

战国第一美女阿市……还好是个技型，这要是被设定成速可就太无力了。阿市配上神速才能显出C技的威力和安定性，但若有了高等级神速，C6禁用，除非你在发动蓄力攻击的时候转身——自己试试就知道为什么了。其普通版C技攻击段数太少，要适当辅以EX技才能造成大杀伤，其中的主力是C4 EX（连转那么多圈，不会晕吗？——五右卫门我不是说你！你转吐了也没人理）。

阿市的R1算是打击辅助吧，被SP打中敌人再受到其它攻击的伤害会增大，不过这SP的范围实在小了点儿。

注意，后选择的武器在融合后就会消失，先后顺序千万别弄错了。另外储存经验值最高为99999，所以不要一味攒着不用，那样只会造成浪费；而每名武将也最多只能保留8把武器，因此适当就合一下，否则当每把武器上都有几项自己想要的属性，但又不得不扔一个的时候，你会比较痛苦的。

这个武器融合系统使得低级别武器也有了存在意义——它们一样可以为高级武器提供属性、攻击力和插槽，所以我们才说本作的武器锻造实在简便。

下面就具体介绍一下武器上的属性性能，它们之间的实用性虽然差距相当大，但并不存在什么特别珍稀难得的属



←打一遍故事模式，武器很可能就非常强了。

性——只要付出点儿时间，什么都能得到，不得不说，游戏的确比现实宽容多了。

1. 绝大部分属性都只是在“能够附带属性的Charge攻击”中才会发动，换句话说，它们对于普通攻击、对于无双技等等都是没有意义的；而有些C攻击也是根本不能发动属性的。

上面这句话，对于旋风、神速等等属性来说也都是一样的——它们同样也只能于特定的C攻击中发生效果，不要以为它们对武将的所有动作都有效。

2. 在一次攻击中，多种属性可以同时发生判定，并复合产生效果。

斩

斩属性再次神勇——对杂鱼一定几率一击必杀；对武将依其当前HP按比例追加伤害，斩属性级别高时伤害极为可观。游戏中的说明虽然写成“固定伤害”，但事实上并非是以斩的伤害来替代武器本身所制造的伤害，二者不是互斥，而是累加的关系，所以不必担心低等级的斩反而会影响高级武器的攻击力。斩是高难度下我方攻击力输出的主要来源，必备属性。再强调一次，本作真正强大的不是角色，而是属性，好的属性可以从本质上改变一个人。

阳

这次阳属性无耻的样子颇有其当年的风范——依旧是敌防御无效，只要该C攻击可以附带属性，发动率即为100%。不要觉得该属性无耻，我在这里很诚恳地说，无双发展到现在这个样子，无耻，已经成了我们在高难度生存的基本条件。你只有两个选择：要么无耻、要么废柴，没有折衷。

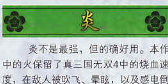


阳，C攻击敌防御不能，必备属性。

破天

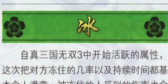
对空中敌人的攻击力上升——这是游戏中的说法，但实际上，它只限于Charge技攻击力上升，对普通攻击以及无双等等是没有修正的。不过即便如此，把敌人挑空后可以快速打出多次C技判定的武将配上破天属性将是极具威力的——很多战国武将的C2简直是破天专用技，其中信长的挑空连斩就兼具大威力、观赏性和爽快感，强力推荐。

既然是专门对付浮空敌人的特技，那么显然与炎搭配会取得更大的效果，一边切一边烧，简直是其乐融融。



炎

炎不是最强，但的确好用。本作中的火保留了真三国无双4中的烧血速度，在敌人被吹飞、晕眩，以及感电倒地的过程中都会发生。如果武将的主力技有强力吹飞效果、或者可以方便地制造浮空多段连击，那么炎属性都是很值得考虑配备的。



冰

自真三国无双3中开始活跃的属性，这次把对方冻住的几率以及持续时间都基本令人满意，被冻住的人受到的伤害也会有一定程度的增加。冰与炎可以装在同一把武器上，它们虽然不会同时发生效果，但冻住的就结冰、冻不住的就点火，冰和炎还是分别各判定了一次的。

雷

使敌人触电……有一定追加伤害是肯定的（但这个伤害几乎可以忽略），除此之外雷还会改变敌人的受创动作，比较普遍的是被小幅度炸离地面一下，又或者出现强制僵直并直挺挺摔倒……

基本可以说，雷属性能延长敌人的受创硬直时间，并使敌人或者直接进入小度浮空的状态，或者再受到攻击就会浮空。一些原本是将敌人吹飞的C攻击如果具有雷属性，那么敌人也不会被打远，而是在原地小浮空，可以说感电有“粘连”的效果。

不过，本作里雷属性与一些直接的浮空技是相抵触的，譬如C2等招式如果带了雷，反而无法把敌人挑起足够的高度（当然了，C2就带属性的人物实在不多），这一点在女忍身上很明显：自己蹦上了天，但敌人还留在地面……所以也可以认为，雷属性本身会使敌人强制处于地面或近地面的状态。

但以上情况都不是绝对的，雷属性的表现也比较容易被其它一些效果覆盖掉。比如说一些C3晕点技，其即便有雷属性，敌人中招后也是优先进入晕眩状态，而不是浮空倒地；又比如一些招式会发出强效冲击波，那么即便带电，中这些招的人还是会被卷上天，而不是小幅度浮空。



争斗……真是有乐趣的事



武器：天业云 基本攻击力88 R1：毗沙门天召唤，召唤后出现分身，同时攻击力上升

特殊道具：马上杯/战国终章 古志城之战 基本就是两个字：清场。迅速占领炮台并500人斩之后，再进入大蛇所在的广场，即会贵重品发现，就在进门右手边的位置。

谦信公的范围技不少，但相对来说速度有些不如人意，加速的支持是很必要的。R1发动时会向前突击若干下，攻击力一般；分身会维持一段时间，这时军神的攻击还是很可观的。

我还是想看到信长大人创造的天下



武器：灵剑布都御魂 基本攻击力78 R1：前突进旋转攻击/方向+R1：前方剑气

特殊道具：爱宕百韵/战国4章 潼关之战 这算是让人尝试得想摔手柄的道具之一吧。实际上，很多我们觉得应该是条件的限制其实都无所谓——我方败走？没关系；关门被突破？没关系；超出10分钟？应该也没关系。真正的限制应该是这一条：“自岛左近开始脱出行动算起，一定时间内到达脱出地点。”这个时间具体是多少，抱歉目前还不能确定，不过可以肯定很短。换句话说，我们就可以把上面的条件理解为“左近一路上不能有任何迟滞，必须毫不停顿地到达目标地点。”为了做到这一点，我们就要提前把这条脱出路上的敌人全灭（下方&左侧），一上来就毙了二哥，抢了他的赤兔就开始屠吧，据点全封，杂兵也一个都别放过——注意连水洞里的人也都要杀掉，不要给敌人任何的机会。这之后返回潼关北门解决翼德等人，引发脱出事件。

注意之后右上角还会出现风魔小太郎，赶紧过去连本人带杂兵都送回老家。左近并不需要我们一路跟着走，只要路上没干扰，他就会很顺利地前进。建议选EASY，这样杀人时只用两招特殊技就够了，快而且省心。如果顺利，左近只要一进据点，贵重品立刻出现——就在地图左上角。

帅气的光秀需要高等级的神速和旋风护佑，才能发挥出真正的实力（尽管这个实力也不是很威），另外普通挥刀时我感觉速度还是不够，最好让秀吉来加速吧。光秀扫兵挑将皆有可用的C技，但毕竟是速型，且勿采用过分凶悍的打法。

风林火山的旗帜，将永远屹立



武器：天孙降临 基本攻击力92 SP=R1：很喧哗的投技

特殊道具：武田军旗/战国终章 古志城之战 制压东南、西南两个要塞后，按照先吕布后妲己的顺序击破二人，再完成500人斩即可。开战后主动进入东部中间的寨子中埋伏，这样东南营寨就会开门，一路打过去将其制压（灭掉据点后再清一清敌兵）。之后向西行进，将妲己的喷火炮台制压一个后，小狐狸就会按捺不住从西南营寨冲出来，绕过她先将寨子制压。这时吕布与妲己就会因战略问题而争吵，奉先兄与女人斗完嘴后，就会一马当先冲出来——毙之。之后去干掉妲己，再去辛苦地砍满500人吧。不用敌全灭，我方死人也没关系。贵重品出现在地图西北部的营寨中。

关于信玄公的招式……实在是令人忍不住想落泪，我无话可说，哪怕配上强力属性，也无法弥补其招式性能先天的营养不良。C技破绽很大，而EX版又不易控制，很难保证全数命中目标。R1的投技虽然气势惊人，但伤害着实一般。最扯淡的是其反击技——竟然是对单体的投技……很容易抓错目标，使出后也难以解围。

你的生命与死亡……无价值！



武器：蛇之麋正 基本攻击力75 SP=R1：放出妖球，其会根据信长不同的C技以不同的形式爆发

特殊道具：敦盛绘卷/战国1章 荆州之战 开战后不要去中间，沿地图边缘绕到右上方把关平拦回去，这之后的任务就是在曹丕到来前杀够500人——只要曹仁或石田三成任一人败走，曹丕就会很快出现，所以现在不能做掉他们。我们从地图西侧绕行至中央地带，沿途大开杀戒，把大众脸都顺手毙掉，此时基本上就已经500人斩了。攒够人后干掉三成引发曹丕出现。如果此前黄老邪没有跟三成缠斗在一起，那么别忘了绕到他那里引发对话，这样黄忠就会号令我方进军，此条信息出现后贵重品发现，就位于地图中央的据点里。

信长在这代恢复锋芒，C技第三段终于又变成随时可用了！C2痛快的空中切削，C3恐怖的魔王电钻，C4广泛的属性附加冲击波……都是相当好用的招式。C4在多重蓄力的时候仍然有护身妖气。由于第六天魔王大人有充分的能力可以正面硬攻，所以放SP进行辅助并不常用，不如把无双留着反击——360度冲击波，中者晕眩。

神速

不要误会，它不是加速人物的全部动作，而是正如前文所述，其只对“能够发动属性的C攻击”有效。你就别郁闷了，能加速那一两下，就足以使很多招的性能产生天翻地覆的变化了。神速有效的C技，整个动作过程都会提速，可不单是出招快，收招也会具有迅雷不及掩耳盗铃的气势。神速10的效果实在惊人，人物宛如被突然打了兴奋剂，具体你自己试试就知道了。

但别忘了，所谓“天翻地覆”呢，是一个中性词，我可没说它只会带来好的变化。当加速效果过于明显的时候，



←武器属性会本质改变一个人的招式特性。

一些招式的攻击判定就会发生改变——最明显遭殃的就是很多三国武将的C5，高等级神速下的C5，其有效判定竟然会出现在武将的身后，再加上这次C5范围本来就大幅缩水，结果导致根本打不到目标。神速何以会导致这种效果，实在是令人有些想不通……

分身

望文生义即可——攻击时出现分身，至于它的发动时机……不需要我再唠叨一遍了吧？分身不是只用来好看的（尽管其特效的确很酷），其等级提升也并不是延长分身的持续时间，其根本含义就是瞬间追加一次攻击判定并以此提升伤害，等级越高追加的伤害越大。

不过从目前的情况来看，分身的判定不会发动属性，它只会打出单纯的武器攻击力所能造成的伤害。不过即便这样，在很多情况下它也是值得装备的。

另外与旋风的性质有些类似，对于非实体接触的C技，即便它可以发动属性，分身也是无效的——虽然你还是会看到分身的画面特效出现，但也仅此而已，这种情况下它不会带来伤害的提升，的确只是用来好看了。

注意分身有时也不具有本体C技的特性，譬如说C3为晕眩技，但如果有分身属性的话，那么敌人不会晕点，反而会被直接打飞出去。究其原因，可以认为本体的判定的确先导致目标晕眩，但在下一个瞬间分身的判定到来，最终表现出的结果就是敌人浮空或飞了出去。



→这种分身与忍者的分身技能性质可是不同的。

另外，技型武将的EX技，以及几个忍者的能力都会产生分身效果，而这些与分身属性是否有叠加效果，情况比较复杂，有待进一步验证。

旋风

看游戏中对其的说明：“增加攻击范围”，这不就是真空书吗，没错，不过是有条件的真空书——依然是在“有属性的C攻击”时才可能会发动，而且只限于实体接触类的C技。啥叫“实体接触”呢？一棒子抡过去、一斧子劈下去……这都是实体接触，但如果是发出冲击波、打出飞行道具，或者发射射线BEAM之类的C攻击，即便它可以附加属性，旋风也是无效的。高等级的旋风加成十分明显，你会看到C技发动时武器的锋芒突然爆涨，甚至可以长出屏幕外面去。旋风+神速，将会极度强化某些C技的主打地位。

另外再废话一句，它当然是对普通攻击和无双等无效的，请忍受你手里的水果刀，并期待它在某一瞬间灿烂爆发。

吸生&吸活

有属性的C攻击时才会发动（当然你得打上人），前者吸收体力，后者吸收无双。这要是放在《暗黑破坏神》里可是必备的能力，但可惜，这是大蛇无双……此二者的实际效果都相当不咋地。尤其是吸活，其吸收量可谓极为惨淡。吸生配合上大范围的Charge还算好点儿，但问题是，难度低时我们根本用不上它，而难度高时与其指望靠这个回复，还不如把人换到后排蹲着。而且，如果一个有着大范围Charge技的武将还经常被打得吱哇乱叫，那他也根本不要混高难度了。



极意&勇猛

前者提升攻击力，后者增加对武将的杀伤力。虽然其具体效果及有效时机还需要进一步验证和确认，不过能打得更疼显然不是坏事，基本都属于要携带的属性。



→本作里很多人都会瞬杀。

背水

自身体力越低，攻击力越高。虽然至少不是拖后腿的技能，但它在场上实在没有位置，撑死也就进入这份大名单了，要我说连板凳当得都勉强。

要使背水发挥显著效果，首先自身的HP就得足够低，但本作中，在稍微上点儿难度的关卡里我们就命比纸薄，敌人的攻击力是极为恐怖的，最低等的杂鱼捅你都是一截截地掉血，令自己处于低体力状态是极度不安全的，背水几乎无用武之地。除非你真的很渴求那种游走于生存与死亡之间的刺激感，否则还是别玩这份儿心跳了吧。

文武双全，天下第一倾奇者



前田庆次

武器：天之琼牟 基本攻击丽96 R1：斗气爆发，自身30秒内全攻击防御不能

特殊道具：庆次道中日记/吴3章外传 建业城之战 非常小的地图，一直打下去就是了，包括董卓、甄姬、伊达政宗在内的全敌将击破，干掉政宗后贵重品出现，就位于地图中央处。此外传令兵有跑掉也无所谓，是很容易拿到的道具。

庆次就霸道在他的R1特殊技上——任何攻击敌防御不能，此外还有一个效果：后排队员体力越低，庆次的攻击越强。

一战绝唱，真田日本第一兵！



真田幸村

武器：炎枪素盏鸣 基本攻击力80 SP=R1：打到敌人后连击

特殊道具：六文钱/蜀7章 江户城之战 击毙张飞、关羽，并且在10分钟内达成300人斩；与友军死活、是否引发天守伏兵，是否全灭敌武将等等均没有关系，砍就是了。贵重品就出现在天守最上层。

幸村的C技稍有不慎会出现较大的破绽，这是幸村的不足之处。不过SP技发生得非常快，近地面的大范围浮空性能也不错，杀伤力更是惊人，是他的主打。

战国最强之勇将！百战无伤之斗神！







本多忠胜

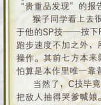
武器：斗尖荒霸吐 基本攻击力100 R1：斗气爆发，自身30秒内攻击加速、攻击力上升、HP徐徐回复

特殊道具：鹿角肋立兜/战国7章 五丈原之战 条件很简单：除妲己外敌将全灭，而且被友军解决也可以。满场跑一遍，把看见的都砍死就OK了，贵重品就出现在妲己本阵外。

虽然C3是本多忠胜最稳定的攻击，但当我们爆了R1后就会发现C4变得异常暴力，由于攻击大幅提速，那一下枪柄直捅所带来的漏洞就小得多，这之后可多次发动属性，杀伤力极大。

三成，要超过我，还需要5年啊！





丰臣秀吉

武器：三津宇贵皇子 基本攻击力73 SP=R1：队员三人30秒内攻击加速。

特殊道具：信长の草履/战国终章外传 白帝城之战 击败白帝城中的隐形鬼，制压白帝城就OK。此前你无论是选择击破吕旷开南门，还是经石兵八阵击破吕翔开北门都可以。石兵八阵很容易突破，一路绕至中心（只有一条路）打破一个金色石像，再返回起点处击毙妖术兵长就可以了。

制压白帝城后系统消息和对话比较多，耐心等候一下就会“贵重品发现”的报告了，从白帝城北门的方向一进入石兵八阵就会发现。

猴子同学看上去很孱弱的样子，但其实却是本作里最无耻的武将之一，原因就在于他的SP技——按下R1，全队加速。这个加速可比“神速”的性能强太多了，除了跑步速度不加之外，所有的攻击动作全部变快——快得要命，快得你甚至都容易误操作。其前七方本来就是范围极广，配合加速之后更是把身周封得密不透风，他恐怕算是本作里唯一靠普通技也能混的角色了。

当然了，C技毕竟是主力。猴子的C4配合上阳、斩、神速、旋风等等属性，将会把敌人抽得哭爹喊娘。论起对敌单体的瞬间伤害输出，猴子的确比不上很多武将，但面对大群敌人的乱战时，他的SP配合C4实在可以提供极高的安全性。至于C6、C8等，偶尔耍一两下也不错。但C5在人群中一定慎用！否则落地后极有可能挨打，不过以个人经验来看，C5发动冰属性的概率很高，这点可以多加利用一下。

总之猴子优先练满准没错，出阵时揣一只，不时换出来放个加速也很足够了。

看吧，这就是三河武士的勇气！





德川家康

武器：煌刃获加武 基本攻击力76 R1：米加粒子炮

特殊道具：贞观政要/吴1章 定军山之战 基本条件就是除马超和森兰丸外敌将全灭（含伏兵），完成300人斩，之后孙策与马森二人见面会话后贵重品发现，位于地图右侧山道上。

这次的家康也跃居进入高达阵营了，他的其它招式与战国无双2无异，惟独追加的这招R1……MEGA粒子炮再现！全数命中的话伤害力惊人。只是要注意这招可不是无双，没有无敌时间，后背也随时可能挨打，所以位置和距离一定要先找好。

力、技、速，特色各异的人物乱世交汇，且看英杰生存之道

这里有必要再强调一下无双中的专业术语概念——Charge技，简称C技或C攻击，指的就是各种由△使出的蓄力攻击。C后面附上数字，即表明了此招的具体输入方式：例如□□□△，Charge技于第四次按键上发动，因此简记做C4，以此类推。



武将的成长

1．本作最高99级，升级非常单纯，没有任何譬如成长培养方向之类的要素需要考虑。99级时人物的5项指数一定全满。

2．战场上的经验值（杀敌、吃EXP卷轴）谁得了归谁，并非三人均加。

3．除了自身等级之外，武将还有一项“熟练度”（Attacker Level）可以成长。熟练度共9级，每得500点升一级——小兵价值1点，武将100点。熟练度提升后对各类别的特殊攻击有一定强化效果。

4．尽管99级的时候各个武将的能力条看起来都一样，但其实它们还是有差异的，譬如说，即便同为99级，许猪还是跑不过那几位忍者——尽管“素早”看起来一样长。其它的诸如体力、无双、攻防等等，依据武将特性的不同彼此间都有差异。也就是说，本作依然为不同武将设定了不同的指数上限以制造个性，只不过为了满足一些玩家的特殊心理癖好——“大家都5条全满看起来很爽”，于是就采取这个兼顾的办法。



武将的类型

在基本沿用真三国无双4和战国无双2的建模及动作的基础上，本次全武将都有新的招式追加。全部79名人物分为“力、技、速”三类，分别被赋予了不同的类型特性和专属攻击，类型特色招式基本都要结合R1键发动。

与R1有关的招式大部分为攻击技，但也有一些为辅助支援效果——如果是对全队三人都有效，那么切换队员后效果保持；如果是只对自身有效的能力，那么切换后效果消失。效果的持续时间不等，有长如30秒的，也有短得不到10秒的，这也很影响它们的实用性。



↑秀吉的R1技实在优秀，用过就会上瘾，我们会觉得人物原本的正常速度会慢得出奇，几乎到了无法忍受的地步。




技

消費无双发动EX版蓄力攻击
消費无双发动反击
对浮空敌人伤害增大

技型武将是招式变化最丰富的一类，他们的Charge攻击都有强化版。

所谓C攻击的强化版，也就是在原本该按△的时候改按R1，我们称之为EX技（联想一下街霸33，就能很好地理解这个概念），比如C4 EX，那它指代的出招方式就是□□□R1（普通版为□□□△），而C1的EX版就是直接按下R1。

技型武将的每一招C技都有对应的EX版本，而所有的EX技中又有一招被设定为SP技——可以理解为“特殊的强化版”。基本上，对比原来的C技，其SP版本的外观和性能会完全改变。自然，不论是EX还是SP攻击，都需要消费一定量的无双，而其消费程度比之力型就少得多了。

简单的来说就是，特定C技——R1强化＝SP版，其余C技——R1强化＝EX版。

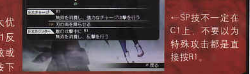
技型武将的最大优点在于还可以通过R1反击：只要不是处于晕眩或浮空状态，挨打时按下R1键，人物会立即摆脱受创硬直使出特定的反击技，当然，反击要消费一定的无双。

力、速型武将挨打时只能靠放无双脱困，一次整条无双就都被消费掉了，但技型人物能以小得多的代价做到这一点，并可以连续多次使用，无疑大幅提高了生存率。

此外，与力型类似，技型也有隐藏性能——对浮空敌人的伤害增加，善加运用这一点，技型人物也可以变得很暴力。



→反击技的性能各不同，具体差异是非常大的



←SP技不一定在C1上，不要以为特殊攻击都是直接按R1。



哼，背叛么，早料到会如此



石田三成

武器：志都那神扇 基本攻击力72 R1：援护射击/方向+R1：箭光冲击波

特殊道具：三献茶/魏3章 夏口之战 7分钟内300人斩，击破第一批救援军森兰丸——这是两个必要条件，不过似乎还没这么简单，推测也许要在妲己到来之前解决兰丸。

三成终于摆脱了战国无双2里那尴尬的特殊技，本次一举靠R1翻身，他的方向+R1确实好用：发动极快、范围广、伤害也不错，而且放完后还可以趁敌人的硬直连段。



我会像父亲那样，勇敢地战斗！

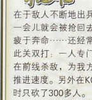


稻姬

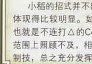
武器：天之麻迦古弓 基本攻击力71 R1：跳起发射箭光/方向+R1：扇面范围弓箭连射

特殊道具：白钵卷/吴6章外传 大阪湾之战 敲击阵太鼓，分别呼出我方的朱治、德川家康、周泰、井伊直政，以及服部半藏五批援军，连同总大将吕蒙在内，全部引领护送至前田庆次本阵门前——以上全部过程，若能在开战15分钟内完成，即贵重品发现。

虽然说得容易，这却是容易让你打得发狂的一关。原因就在于敌人不断地出兵出将，很容易将我方部队绊住；刚夺下来的据点，转身离开没一会儿就会被抢回去。由于每隔一段时间就得回本阵敲击太鼓，我们被往复折腾得疲于奔命……还经常完不成任务。如果你不想被游戏无情地耍弄，那么我强烈建议此关双打：一人专门负责在家敲鼓（可以呼入援军时吕蒙会说话提醒的），另一人在前线杀敌，为我方的前进清扫道路。积极抢占据点，优先灭将，基本就可以保证推进速度。另外在KO数方面似乎没有什么限制，至少不会很高，个人在贵重品出现时只砍了300多人。



小稻的招式并不出色，攻击不够绵密，破绽也不小，速型武将的无力感在她身上体现得比较明显。如果武器属性不够好，临敌时将会相当痛苦。比较有力度的招式也就是不连打△的C4了——尽快把箭光放出去。但即便这样，其出招仍然在角度和范围上照顾不及，相信她的fans对此都比较忧伤。好在方向+R1算是不错的广范围牵制技，总之充分发挥速型武将的特色，贯彻“打带跑”的原则吧。





鬼左近，关原之战铸英名



島左近

武器：猛壬那刀 基本攻击力79 R1：援护炮击/方向+R1：掌心雷

特殊道具：影目录/吴终章外传 赤壁之战 完成断桥事件，使火计成功，之后再击破伊达政宗，并完成300人斩即可。战斗一开始就将右侧的桥断掉，此后转进我方左下部，把那里的敌将都干掉，这样就会出现前去实施放火的工作兵长，一路护送这个喜欢自找麻烦的小兵吧——前进途中记得把左边的桥也断掉。火计成功后去找已经向我方突击的独眼龙，殴之收工。贵重品出现在地图左侧下数第二个据点附近。

关于鬼左近……最值得说的就一件事——他能制造一个大BUG。其C1第二段为投技，只要在抓到人后跳取消，那么，那个人就会被一直抓在手里，而此时的岛左近全身无敌，并且所有的招式和动作都可以如常使出，但注意一点：这种情况下无法换人，不过你为什么要换人？用这个BUG还可以反复抓，你一手拎十几个也没有问题（只是一堆手脚叠在那里乱动，看上去真的很恶心……）。另外注意，差不多抓10个人左右就很占机能了，那时敌军的隐形现象就已经相当明显。

以下三种情况发生后手中的人会掉下来：1.出现过场动画；2.与敌将锷迫（俗称的拚刀）；3.中断再开。人掉下来后自身的无敌效果当然会消失，而掉下来的敌人也都会健康地落在你身边——所以轻易不要抓一堆武将在手里，否则一旦发生这种情况就糟之糕矣。另外即便人一直抓在手中，过了一段时间后无敌效果也会消失的，不过你只要再抓一个就是了（提前抓也可以）。



为义而生，为义而死，我只有如此选择



浅井长政

武器：倭王八千戟 基本攻击力82 R1：前斜上方爆发攻击

特殊道具：小谷の赏牌/魏7章 山崎之战 开战后快速冲上天王山、干掉诸葛亮，然后在山顶清一清兵，等待妲己的叛变的消息。只要妲己一开口说话，就立即去找司马懿，“妲己里切”的消息出现后毙之。这个过程中应该杀够了100人，并且由于之前在山顶杀兵，天王山还没有被夺回去，此时贵重品发现，就在山顶。速杀猪哥和死马（后者控制在妲己叛变之后）、100人斩、天王山未被敌人夺回——推测条件就是这些。

力

消费无双使出强力R1攻击（或辅助效果）
攻击中具有刚体效果

力型武将的R1技与自身原有招式没有太多组合变化，基本上，要么R1为一招大威力攻击，要么就提供强力的辅助效果（对个人）。

力型的R1技消费无双会比较多，另外注意R1发动过程中并不是无敌的。

此外，力型武将均有一个技能表上未说明的隐藏性能：刚体（Hyper Armor），刚体可以保证此类武将出招时不被敌方的普通攻击中断（但C攻击或无双之类还是可以的）。这就可以解释我们在攻关过程中可能都遇到过的情况——一些敌将有时明明可以被打出硬直，但有时却又可以顶着我们的攻击硬出招——没别的原因，就是因为他属于力型，并且先出手了；只要出招，刚体就会发生作用。

但要注意，刚体带来的无硬直效果对于我们来说并不完全是一件好事，高难度下在人堆里强出手的结果就是瞬间被摸至没血……刚体不要滥用。

速

R1/L3+R1的特殊技（少数需要消费无双）
可空中Dash，具有无敌判定
可以跳跃取消攻击的收招硬直

速型的特殊技均为两招：单纯按下R1，以及结合方向按下R1。至于招式具体性能自是放眼望去优劣好坏各不相同，我们会结合武将详述。大部分速型武将的特殊技完全不消费无双（有例外的），你可以放开了使，这是一个很大的优点。



←空中冲刺要好好利用

速型武将均可以在跳跃中再按一次 键以实现空中Dash，空中前冲的过程中自身是无敌的；此外该类武将能以跳跃取消自身的招式硬直，借此可以更好地弥补破绽或快速再次进入攻击状态。这两种性能也都是没有任何消费的，这使得速型人物在战局中会灵动许多，但相应的，他们的攻防相对都会贫弱一些，在高难度下会有一些无力感。“速”决定了该类武将的主导打法是“打了就跑，跑回来再打”的游击性质。

全技能习得，制霸收集 以完备之姿去挑战高难度

这次的特技其实也就是以往的“道具”，不过在入手方式上有了很大改变——它既不是从敌武将身上偷，也不是在战场上随机捡到，而是通过人物习得。

在兵舍或者战前准备画面时选择“TEAM情报”后再选择具体武将，就可以确认该人物的所有相关信息，注意左上角的“特技习得情报”这一栏，其中就会明确告诉我们下一条可习得的特技及其具体条件。条件并不复杂，主体一般都是击破若干人或若干武将，而有时其上会有一些附加限制，譬如保持体力在某个程度以上、禁止使用任何会消费无双的技能，或者必须在开战后一定时间内完成等。当然了，等技能习得后这些限制就无所谓了。



注意习得条件是分开算的，比如队中两人的条件都是60人击破，则需二人各亲手击毙60人，这个是代劳不了的。

特技习得不限于该场战斗，这次没学到下一仗可以再尝试，即便失败也不必担心，但每场战斗一名武将只能习得一条特技。

每个武将都可以习得3-4条特技，能学到什么是固定的，全习得后这一栏选项就不会再出现了。由不同武将习得同种特技自然就会增加其级别——特技共18种，其中7种最高10级，另外11种最高20级——共290级，也就是说如果要全技能习得，我们就得把所有的武将都用到。我知道，有些武将你实在是不想用，但是没办法……还请忍受，大不了学完特技后请他坐万年冷板凳以示惩罚。

特技习得情报
STORY MODE
アタッカータイプ「スピード」能力強化
無双消費アクション未使用で戦闘開始後5分以内に180人撃破
残り時間 あと 6'28"
撃破数 あと87人
無双アクション未使用 継続中

特技一旦入手，在任意武将、任意模式以及任意难度中都是通用的，但注意其装备不是以个人，而是以小队为单位，装上后对队中三人都会发生效果。

不过装备槽只有7栏，具体该怎样取舍就要根据队中成员的特点以及个人喜好而定。

中央突破！存续岛津家的威名！



岛津义弘

武器：大槌伊武岐 基本攻击力92 **R1**：30秒间自身攻防强化

特殊道具：花札猪鹿蝶/蜀2章外传 南中突破战 引诱敌军（钓野伏）以及击破张颌，以上两点要在5分钟内完成，此后再完成300人斩即贵重品发现。贵重品出现在地图西北角上。

我一直觉得岛津阿伯虽然看上去很猛的样子，但招式却总有些不提气，重复性太高，而且力度感也不咋地，打人感觉跟敲鼓似的。C技中虽然不乏大范围技，但如果没有神速，使出来自己都会觉得很不安，很需要秀吉唱个加速才能打得畅快。

我身上体现的是··谦信公的谋略



直江兼续

武器：神直毗御剑 基本攻击力72 **SP=R1**：前方飞刀发射

特殊道具：直江状/战国5章 官渡之战 要点是快速击破貂蝉、大乔。开战就立即冲去乌巢解决貂蝉，之后立刻赶往左下角的大乔处，路上不要跟任何敌人纠缠。挂了大乔后就没什么紧迫的了，300人斩达成后贵重品发现，就位于白马城的东北角上。

兼续的C3、C4都很有用武之地，至于EX版就更强力了。此外很值得一提的就是他的SP——小续飞刀……9把飞刀排成方阵向前直插出去，出收招极快，射程也相当远，分明是钉板。

不要叫我女人……我是立花



立花誾千代

武器：雷钢须世理 基本攻击力72 **R1**：雷霆一击，大杀伤技

特殊道具：道雪具足/蜀5章 吴郡之战 于10分钟内完成以下内容：三个寨子的伏兵全部看破、击破董肥、救出袁绍，以及300人斩。右侧的营寨里有四个可以打坏的橹（木架子），全破坏后即可看破伏兵。中间的营寨则很简单，其左上角有个敌兵，杀之。左侧的寨里是个“友军士兵”跟着他兜几个圈子就可以识破敌伏兵了。这些事情搞定了就去砍董肥，顺路救袁绍。此后的事情就简单了……贵重品出现在江边，靠近中间营寨。

你们再打架的话，可就要听我的说教喽



ねね

武器：丰玉翔小太刀 基本攻击力72 **R1**：召唤两个分身/方向+R1：前冲投技

特殊道具：太阁记/魏终章外传 合肥新城之战 地图很大，敌将很多，不过实际条件和流程并不算麻烦，基本和普通攻关差不多。分别使我军左路工作部队的工作成功、中央城门突破成功，之后KO吕布并达成500人斩即可，贵重品出现在地图左上，工作部队成功突入后的地方。

实际流程中各步的战略目标都很明确，我们要做的就是不停地杀将清兵。正门一被突破就进去屠城吧。估摸差不多的时候先上去击毙奉先，之后再随意划拉几下估计KO数就够了。我此前莫名失败的一次是有我军败走（被小强打死了），所以在屠城时随意关注一下左路部队与吕布的接触情况，个人成功的那次就是赶早一些送小强上路，自军都健康地活着，也许这一点同样必要。

宁宁虽然是速型，但很强，很多方面都很强。强烈建议武器上配备高等级神速和旋风，你再让她老公给她一个加速，自己再用R1分身，这时的出招……宛若鬼神一般，绝对会吓到你的。而且我敢肯定你简直一定会误操作（因为太快了），不过北政所大人好就好在没废招，出错了也没关系。C1性能本来就相当优秀，配上旋风后更是如螺旋桨一般；而C3、C4在神速的护佑下毫无破绽。地面状态下任何招式中都可以按R1取消，这使随时保持分身变得十分方便，并且呼出分身时身周是有攻击判定的。方向+R1是一招前冲距离颇长的投技，冲刺过程中均有攻击判定，躲远点偷袭很不错。虽然此招攻击力一般，但用它把敌人“墩死”是很有成就感的。

乱世吗，那么我来把它搅得更乱吧



风魔小太郎

武器：暗御津破 基本攻击力77 **R1**：投技/方向+R1：前方长距离滑铲，攻击倒地的敌人，注意也只对倒地的敌人有判定

特殊道具：风魔血判状/吴6章 合肥之战 故意令诱敌入城的计策失败，这之后再追过桥去，先殴甄姬，她差不多半血以下时会逃跑求援，这时再击破她。接着差不多曹仁也到了，杀。然后不要去理破坏小师桥的任务，而是跑去地图南端杀掉那里的四位敌将，其后把杀敌数攒到300就OK了（记得适当回援中央部）。贵重品出现在地图右下，挨着敌本阵的地方。

体力增加：增加体力上限，最高Lv20。

习得武将	习得条件	习得武将	习得条件
夏侯敦1	3武将击破	孟获2	战斗开始后12分钟内3武将击破
典韦1	3武将击破	许褚2	战斗开始后12分钟内3武将击破
赵云1	3武将击破	森兰丸2	战斗开始后12分钟内3武将击破
张飞1	3武将击破	本多忠胜2	战斗开始后12分钟内80人击破
关平1	3武将击破	徐晃3	100人&4武将击破
周泰1	3武将击破	夏侯渊3	100人&4武将击破
太史慈1	3武将击破	关羽3	100人&4武将击破
吕布1	3武将击破	石田三成3	100人&4武将击破
董卓 1	3武将击破	武田信玄3	100人&4武将击破
石川五右卫门1	60人击破	岛津义弘3	100人&4武将击破

无双增加：增加无双上限，最高Lv20。

习得武将	习得条件	习得武将	习得条件
甄姬1　1	60人击破	黄忠2	70人&3武将击破
庞统1	60人击破	周瑜2	70人&3武将击破
曹操1	60人击破	立花誾千代2	战斗开始后12分钟内80人击破
貂蝉1	60人击破	张辽3	100人&4武将击破
お市1	60人击破	诸葛亮3	战斗开始后10分钟内4武将击破
阿国1	60人击破	孙尚香3	战斗开始后10分钟内4武将击破
服部半藏1	60人击破	左慈3	体力不低于50%，4武将击破
直江兼续1	60人击破	石田三成4	战斗开始后6分钟内180人击破
今川义元1	3武将击破	织田信长4	战斗开始后6分钟内180人击破
徐晃2	战斗开始后12分钟内80人击破	妲己4	战斗开始后6分钟内180人击破

攻击强化：增加攻击力，最高Lv20。

习得武将	习得条件	习得武将	习得条件
庞德1	3武将击破	典韦2	战斗开始后12分钟内80人击破
关羽1	3武将击破	太史慈2	战斗开始后12分钟内80人击破
姜维1	60人击破	吕布2	战斗开始后12分钟内80人击破
马超1	3武将击破	左慈2	战斗开始后12分钟内3武将击破
孙坚1	60人击破	岛津义弘2	战斗开始后12分钟内3武将击破
黄盖1	60人击破	张飞3	体力不低于50%，110人击破
祝融1	3武将击破	张辽4	180人&6武将击破
前田庆次1	60人击破	夏侯敦4	180人&6武将击破
宫本武藏1	3武将击破	关平4	战斗开始后6分钟内180人击破
真田幸村1	3武将击破	远吕智4	160人&6武将击破

防御强化：增加防御力，最高Lv20（你别说了，我也觉得解释谁都知道什么意思的词很无聊……）

习得武将	习得条件	习得武将	习得条件
曹仁1	3武将击破	黄盖2	战斗开始后12分钟内3武将击破
曹丕1	60人击破	袁绍2	战斗开始后12分钟内3武将击破
刘备1	60人击破	织田信长2	战斗开始后12分钟内3武将击破
孙策1	3武将击破	真田幸村2	战斗开始后12分钟内80人击破
妲己1	3武将击破	赵云3	战斗开始后10分钟内110人击破
明智光秀3	100人&4武将击破	上杉谦信3	战斗开始后10分钟内110人击破
武田信玄1	3武将击破	德川家康3	战斗开始后10分钟内4武将击破
稻姬1	3武将击破	本多忠胜3	体力不低于50%，4武将击破
岛左近1	60人击破	月英4	战斗开始后6分钟内180人击破
孙权2	12分钟内80人击破	星彩4	战斗开始后6分钟内180人击破

速度上升：提升移动速度（也就是人物状态中的"素早さ"），最高Lv20。

习得武将	习得条件	习得武将	习得条件
张颌1	3武将击破	马超2	战斗开始后12分钟内80人击破
陆逊1	60人击破	星彩2	战斗开始后12分钟内80人击破
大乔1	60人击破	魏延2	70人&3武将击破
凌统1	60人击破	周泰2	战斗开始后12分钟内80人击破
孙尚香1	60人击破	浓姬2	70人&3武将击破
伊达政宗1	60人击破	明智光秀2	战斗开始后12分钟内3武将击破
くのいち1	3武将击破	甘宁3	100人&4武将击破
风魔小太郎1	3武将击破	服部半藏3	体力不低于50%，4武将击破
立花誾千代1	3武将击破	浅井长政3	体力不低于50%，4武将击破
ねね1	3武将击破	丰臣秀吉3	战斗开始后10分钟内4武将击破



↓没有高级马技能的话，那就抢一匹吧，可惜小强不是每关都有。

↑杀几个敌将或者若干兵的一般都是早期的技能，后面的会比较麻烦一些。

东海第一弓，本作的搞笑存在



武器：意富加牟豆美 基本攻击力60 R1：前方扑倒一刀

特殊道具：枕草子/魏4章 夷陵之战 请选EASY，你没必要跟这个人较劲。条件和流程都很简单：开局后沿路向庞统所在地前进，遇到的武将都顺手解决。这样差不多快到的时候庞统也会派出工作兵长架桥——拦在本阵门口将其砍死，之后在庞统还没逃入石兵八阵前打死他，然后达成150人斩，贵重品即告出现，位于地图左侧路中部偏下一点的地方。

角色点评：没有，请忘了这个人。议员同学就是来搞笑的。

俺乃恶来典韦，放马过来吧！



武器：真极牛头 基本攻击力94 SP=C3 EX：高威力连续攻击

特殊道具：牙门の旗/魏终章外传 合肥新城之战 只要击破吕布以及300人斩就可以。注意本关过了一段时间后，吕布就会无视大蛇纪人妲己的命令私自突击，这以后就算再把吕布打倒一万次贵重品也是不会出现的，所以要特别注意推进速度的问题。贵重品的位置在地图左上方。

你以前觉得典韦就是一摆设？那这次就请试试他的C3 SP版吧，请握紧手柄别吓着。

天·下·无·敌



武器：石裂岩刀剑 基本攻击力95 SP=R1：自身攻击力强化

特殊道具：五轮书/蜀6章 虎牢关之战 三个字：千人斩。火计成不成功都无所谓，要是不成功的话敌兵还会更密集，不过反正本关人数也够，以武藏的实力轻松斩杀。贵重品出现在地图西北角，司马懿原本阵的地方。

到了大蛇无双中，阳、斩属性满地跑，瞬杀能力很多武将都有，因此武藏的无耻就没有那么明显了。当然，他的能力还是很强的，C2对单、C4对群，都可以取得理想的效果。

裸衣战马超，三国勇将究痴许褚



武器：蚩尤瀑布碎 基本攻击力92 R1：无敌状态防御不能攻击

特殊道具：牛尾の首布/魏4章外传 杂贺之战 条件是武田上杉两军武将全击破外加300人斩且敌方火计不能成功……喘口气先。另外只要杀掉武田信玄和上杉谦信，就根本见不着什么工作兵长了，火计更是无从谈起。注意300人一定要在战国足球先生今川义元登场前达成，贵重品位于右上方据点前面。

许褚的主力技C4能在人群中杀出一片属于自己的天空，其R1只是费无双多了些，不过全身无敌不能防御且杀伤力巨大。

阻碍孟德霸道的人，斩！



武器：灭麒麟牙 基本攻击力84 R1：前方旋风攻击/方向+R1：空中前冲无敌攻击

特殊道具：不臣の眼带/魏6章 陈仓之战 条件很简单，在朝仓援军到来之前击破阿市并且制压城壁上的两个处点。干掉碍事的敌将后，把城壁上的两个有守备头的处点制压，此后贵重品发现，位置在甘宁初期位置旁边的城壁上，也就是最后一道城门口那里。什么？条件满足了还没出现？杀够200看看吧。

配上强力属性，我们需要了解夏侯敦的就一招：C1。

乱世之奸雄，治世之能臣



武器：倚天の奸剑 基本攻击力76 R1：我方全队攻击力防御力上升/方向+R1：消耗无双援护射击

特殊道具：孟德新书/魏终章 古志城之战 条件是在开始后5分钟内击破前田庆次和伊达政宗，同时200人斩。这二位的位置……离得可真不近啊，高级的马术技能是必不可少的。若能成功达成以上条件，贵重品就会出现在大蛇内城的城门前。

由于斩属性再次威了起来，而曹操的C6依然是可以5次发动属性，所以让我们欢呼吧，真三国无双2的曹丞相回归！

马术强化：骑乘时的攻防能力都会提升，最高Lv10。

习得武将	习得条件
张辽1	50人击破
明智光秀1	50人击破
岛津义弘1	50人击破
德川家康1	50人击破
前田庆次2	体力不低于30%，70人击破
今川义元2	体力不低于30%，70人击破
关羽2	NO无双消费，体力不低于30%，70人击破
马超3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内100人击破
刘备3	NO无双消费，体力不低于50%，3武将击破
吕布3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内100人击破

装备此技能就会以骑马状态出战，不过它级别不高的时候没必要装，因为那时马还没人跑得快……更何况本作中武将在吃了靴子后的移动加速效果是极其明显的。

注意，这次不像战国无双那样有马力耐久槽，而是采用了三国无双的设定——在马上只要被摸到就会掉下来，而且还会摔得十分惨烈。

马术提升还有一个隐藏效果：在提升到Lv10后就会变成特殊马匹——三国人物会改骑红兔子，而战国人物的则是松风。抱歉，没有别的特殊马了。

运上升：最高Lv10

习得武将	习得条件
许褚1	60人击破
张角1	60人击破
小乔2	体力不低于30%，80人击破
ねね2	体力不低于30%，70人击破
孟获3	体力不低于50%，4武将击破
杂贺孙市3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内100人击破
丰臣秀吉3	NO无双消费，体力不低于65%，6武将击破
阿国3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内3武将击破
凌统4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内5武将击破
袁绍4	NO无双消费，体力不低于65%，5武将击破



至于你问我“运气”这种虚无缥缈的东西到底是什么……人越走运，战场上敌人掉落辅助道具的几率越高、战后获得武器的品质也越好。

力型强化：强化“力”型武将的攻击，最高Lv20

习得武将	习得条件	习得武将	习得条件
夏侯渊1	60人击破	石川五右卫门2	70人&3武将击破
孙权1	3武将击破	许褚3	体力不低于50%，4武将击破
孟获1	60人击破	黄盖3	体力不低于50%，4武将击破
本多忠胜1	3武将击破	前田庆次3	110人&4武将击破
张辽2	战斗开始后12分钟内3武将击破	关羽4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内180人击破
庞德2	70人&3武将击破		
孙策2	战斗开始后12分钟内80人击破	马超4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内6武将击破
张飞2	70人&3武将击破		
关平2	70人&3武将击破	吕布4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内6武将击破
董卓2	70人&3武将击破		
祝融2	战斗开始后12分钟内80人击破	岛津义弘4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内180人击破
上杉谦信2	70人&3武将击破		

速型强化：强化“速”型武将的攻击，最高Lv20。

只有7个格子的装备槽实在是令人挺窝心的，技能不少，偏偏还有挺多都很有装备诱惑力，根据队伍里的成员不同经常要换来换去，有时候实在觉得有些麻烦。大约也是被之前两代的战国无双宠坏了吧——那时的技能可是有多少带多少，导致人物强得不像话，这次加以限制，也是合情合理的事。



←290条，可真够学的。

习得武将	习得条件	习得武将	习得条件
月英1	60人击破	周瑜3	体力不低于50%，110人击破
袁绍1	60人击破	张角3	体力不低于50%，110人击破
刘备2	70人&3武将击破	真田幸村3	体力不低于50%，4武将击破
大乔2	70人&3武将击破	お市3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内100人击破
陆逊2	70人&3武将击破		
貂蝉2	70人&3武将击破	曹丕4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内180人击破
阿国2	70人&3武将击破		
丰臣秀吉2	70人&3武将击破	徐晃4	NO无双消费，体力不低于65%，180人击破
杂贺孙市2	70人&3武将击破	赵云4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内180人击破
宫本武藏2	70人&3武将击破		
典韦3	体力不低于50%，4武将击破	服部半藏4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内180人击破
黄忠3	体力不低于50%，110人击破		

来自79名武将的290条特技，全技能修得，做乱世最强之兵！

敦兄！我们一起杀出去吧！



武器： 金刚九天断 基本攻击力84 **R1：** 弓快速连射

特殊道具： 夏侯弓/魏6章外传 凉州之战 贵重品的条件不难，就是有点麻烦——各个处点内敌将和妖术兵长全亲手击破，并且击破后来出现的假曹丕。具体操作可以参考后文的甄姬入手方法，贵重品出现在右上的据点里。

妙才兄是相当中规中矩的角色，没有任何一招可以在高难度下安全保命。特殊攻击性能虽然不错，但是消耗无双，只能拿来玩玩。唯一值得庆幸的一点是C6的攻击速度还算可以……

威震逍遥津，合肥战鬼张文远



武器： 黄龙钩镰刀 基本攻击力86 **R1：** 无敌状态防御不能攻击

特殊道具： 白马篇/魏3章外传 冀州讨伐战 条件是4分钟内击破风魔小太郎、服部半藏以及くのいち这三个忍者（接近敌人本阵这三位就会出现）并达成300人斩。贵重品出现在地图中央的祭坛上。

不愧是魏国五虎上将之首！张辽的攻击虽然朴实无华，但是相当实用。对付杂兵的主力技自然是C1，而R1对敌将杀伤力不小，且防御不能，又是一个射击游戏里的保险。

武人的精髓，就是追求这份极意



武器： 白虎牙断 基本攻击力79 **SP=C3 EX：** 敌防御不能攻击

特殊道具： 武义白布/魏1章 杭濑川之战 开始后快速击破许褚并攻下左下角的敌阵，之后击破张角，还有500人斩。三个条件全部满足，贵重品就会出现在地图右上角我方本阵里。除了许褚和张角之外，其他的敌将被友军做掉也无所谓。但扯淡之处在于杀掉若干敌将之后，敌方据点就不出杂兵了，所以500人斩这么个普通的条件也会变得相当麻烦，要是杀到400多的时候没人了，那就太郁闷了。

你的战斗，不美，一点都不美！



武器： 朱雀虹 基本攻击力76 **R1：** 防御不能空中攻击/方向+R1：快速连续突进攻击

特殊道具： 战美の蔷薇/魏2章 天水之战 这个贵重品可以说是最没有技术含量的一个了，只要成功防卫三个处点并达成300人斩，贵重品就会出现，位置在地图右上的据点附近。敌方总大将织田信长会派出美浓三人众——稻叶一铁、氏家卜全和安藤守就分攻我方三个处点，只要将其一一击破即可。推荐从左到右的顺序，因为一段时间后黄盖会乱入并沿右侧山路攻击我方。击退进犯的敌军后分别将敌方两个营地里的武将击破，防卫即告成功。

张颌目前地位的尴尬之处在于：攻速虽快但是攻击力欠缺，且没有特别出色的范围攻击，效率成了最大的问题。特殊攻击R1主要对敌将使用，姿势优美，但是让人不由自主的想起KOF中的Leona。方向+R1就是C3的强化版，出招收招都很快，只要控制好方向还是有一定效果。总之要利用自身速度与敌人周旋，切忌不顾一切地冲进敌人堆里缠斗——不知何时才能再见到张姐姐“优雅、典雅、华丽”的演出呢？

侵犯女王威严的人，退散！



武器： 月妖日狂 基本攻击力69 **R1：** 防御不能的攻击/方向+R1：发出音波降低敌防御力

特殊道具： 妖姬の古琴/魏5章 小田原城之战 又是一个要争分夺秒的贵重品……获得条件就是10分钟内击破所有君主的幻影和敌援军并完成一系列任务，同时200人以上击破。开战后首先击破丰臣秀赖，然后向下夺取兵粮库，之后走到中央庭院处击破孙坚，绕道进城消灭焙烙落的守备头，出城北上击破曹操，然后立刻回身出城沿路击破水鬼和以津真天，最后在妲己本阵上方小道里消灭猩猩，贵重品出现在焙烙落守备头初始位置附近城内一层。时间紧迫，推荐装备高等级的马术技能，并且尽量在马上消灭敌方杂兵。

玩起来很有意思的角色，但是仅限于一般难度，甄姬这样的角色在高难度下生存绝对是个问题。其只有C4的性能有所提高，发动速度快且攻击范围广，如果附加属性会给敌人造成不小的伤害。甄姬的另一个亮点是方向+R1，虽然对敌人防御力弱化得并不明显，但是中招后敌人的速度会大幅减慢，算是一个不错的辅助技能了。

技型强化：强化“技”型武将的攻击，最高Lv20。

习得武将	习得条件	习得武将	习得条件
司马懿1	60人击破	石田三成2	体力不低于30%，3武将击破
魏延1	3武将击破	夏侯敦3	体力不低于50%，110人击破
星彩1	3武将击破	周泰3	体力不低于50%，4武将击破
小乔1	60人击破	ねね3	体力不低于50%，4 武将击破
浓姬1　1	60人击破	伊达政宗3	NO无双消费，体力不低于50%，100人击破
张颌2	70人&3武将击破	曹操4	体力不低于50%，4 武将击破
甄姬2　2	70人&3武将击破	孙尚香4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内180人击破
姜维2	战斗开始后12分钟内3武将击破		
庞统2	战斗开始后12分钟内3武将击破	左慈4	NO无双消费，体力不低于65%，6武将击破
凌统2	70人&3武将击破	明智光秀4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内180人击破
甘宁2	战斗开始后12分钟内80人击破		

特殊强化：蓄力攻击（各种Charge技）威力提升，最高Lv20。

习得武将	习得条件	习得武将	习得条件
吕蒙1	3武将击破	曹丕3	体力不低于50%%，110人击破
远吕智1	60人击破	太史慈3	体力不低于50%，110人击破
织田信长1	60人击破	孙坚3	体力不低于50%，4武将击破
森兰丸1	60人击破	妲己3	体力不低于50%，110人击破
曹仁2	体力不低于30%，80人击破	立花訚千代3	体力不低于50%，110人击破
诸葛亮2	体力不低于30%，80人击破	今川义元3	体力不低于50%，4武将击破
德川家康2	体力不低于30%，80人击破	岛左近3	体力不低于50%，110人击破
稻姬2　2	体力不低于30%，80人击破	武田信玄4	NO无双消费，体力不低于65%，180人击破
くのいち2	体力不低于30%，80人击破		
直江兼续2	体力不低于30%，80人击破	浅井长政4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内6武将击破
风魔小太郎2	体力不低于30%，80人击破		

↑战场上可随时查阅技能习得情况。

↓只有C技才可能发动属性，所以配备强化C攻击的技能非常必要。

必杀强化：各种会消费无双的攻击（注意不限于无双技）威力提升，最高Lv20。

习得武将	习得条件	习得武将	习得条件
诸葛亮1	60人击破	石川五右卫门3	体力不低于50%，110人击破
甘宁1	3武将击破	庞德4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内5武将击破
浅井长政1	3武将击破		
上杉谦信1	3武将击破	周瑜4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内5武将击破
夏侯渊2	战斗开始后12分钟内3武将击破		
司马懿2	体力不低于30%，80人击破	孙权4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内5武将击破
月英2	战斗开始后12分钟内3武将击破		
吕蒙2	体力不低于30%，3武将击破	张角4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内5武将击破
庞统3	体力不低于50%，110人击破		
陆逊3	体力不低于50%，110人击破	德川家康4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内5武将击破
孙策3	体力不低于50%，110人击破		
姜维3	体力不低于50%，110人击破	森兰丸4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内5武将击破
祝融3	体力不低于50%，110人击破		

经验值增：增加入手的经验值，最高Lv20。

习得武将	习得条件	习得武将	习得条件
左慈1	60人击破	袁绍3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内3武将击破
曹丕2	体力不低于30%，3武将击破	织田信长3	NO无双消费，体力不低于50%，3武将击破
曹操2	体力不低于30%，3武将击破	典韦4	NO无双消费，体力不低于65%，6武将击破
孙坚2	70人&3武将击破	黄盖4	NO无双消费，体力不低于65%，6武将击破
远吕智2	体力不低于30%，3武将击破	孙策4	NO无双消费，体力不低于65%，6武将击破
武田信玄2	体力不低于30%，3武将击破	太史慈4	NO无双消费，体力不低于65%，6武将击破
庞德3	体力不低于50%，110人击破	孟获4	NO无双消费，体力不低于65%，6武将击破
孙权3	NO无双消费，体力不低于50%，100人击破	上杉谦信4	NO无双消费，体力不低于65%，6武将击破
吕蒙3	NO无双消费，体力不低于50%，3武将击破	丰臣秀吉4	NO无双消费，体力不低于65%，6武将击破
关平3	NO无双消费，体力不低于50%，3武将击破	本多忠胜4	NO无双消费，体力不低于65%，6武将击破

战斗后得到的储存经验值（STOCK EXP）是根据战场上实地得到的勋功来计算的，建议根据上表，优先练出有增加经验值技能的武将。

有个小问题需要注意，如果你把武将灌 EXP灌到99级，那么其在人物名单和选人画面中的经验值槽将会显示为空的，而手动练满的人EXP槽则是满的，追求视觉完美的人可要注意了。

阻碍的话，全力打破就是

曹仁子孝

武器： 凤嘴凰翼 基本攻击力76 **SP=C2 EX：** 敌防御不能攻击

特殊道具： 尉缭子/战国6章外传 小田原城决战　同样是小田原城，曹仁的贵重品获得条件就比甄姬的要简单得多，只要将中央敌伏兵部队全部击破并达成300人斩即可。开始没有什么选择，击破飞头蛮和黄泉军，之后猪哥和死马二人出现，唤来铁鼠、仙狸一番嘱咐……只可惜大蛇的大众脸不争气，没等诱敌成功自己就先彻底败了。局面急转直下，诸葛只好祭出最后的法宝——空城计。走进中央敌阵，稻姬和孙尚香的伏兵部队就会登场。将其全灭并击破300人，贵重品出现在地图右下方的兵粮库。

在没有升级到一定程度时，曹仁的评价就是三个字——没法用。攻击速度奇慢，范围小，杀伤力又马马虎虎。直到C3的攻击回数上去了，曹仁的实力才能彻底发挥出来，无双也从动作游戏变成了射击游戏，这一点和真三国无双 4 大同小异，无需多言。至于C5C6之类的，能不用还是尽量别用了。曹仁这个角色设计得有问题，武器短小本应近战，但是主打技却又要和敌人保持一定距离，颇有些自相矛盾。

庞令明，决死镇守于此！

庞德令明

武器： 惊天动地 基本攻击力87 **R1：** 无敌状态的突进攻击

特殊道具： 决死の棺桶/蜀1章 上田城之战　相当熬人的一个贵重品。条件是10分钟之内赵云、星彩和岛津义弘全部到达脱出地点，击破把守最后一道关卡的张合以及300人斩。没有什么投机取巧的好方法，只能陪着这三位慢慢逆时针推进。沿路上所有的杂兵、处点、敌将必须全部清掉，剩一个他们也不会走。到脱出地点之前会遇到张颌，必须亲手击破。贵重品的位置在地图的右上方，看似简单实际麻烦——千万不要和那三位一起走进去，那样就立刻过关了……拨马回头前往曹仁的位置，曹仁身边的大门里有个守备头，消灭之就可以开门，走进去就找到贵重品了。

徐锦江大哥再次登场，威力不减当年，而且附加神速技能后更是如有神助，招招生猛。主力技无论是C3、C4还是C6都有不同程度的强化，可以算是魏国数一数二的角色了。R1还是保险，高难度下效果非比寻常。唯一不如前作的地方就是C5的范围被大幅削减，这一点在所有三国人物身上都有体现。

我的路……即是曹魏的道路

曹丕子桓

武器： 无奏 基本攻击力75 **SP=C6 EX：** 天降剑雨

特殊道具： 典论/魏2章外传 南中侵攻战　继续争分夺秒……5分钟之内击破真田幸村和所有南蛮武将，7分钟之内达成400人斩，贵重品发现。推荐路线如下——向上沿路击破带来洞主、孟优和孟节，回头击破增援的祝融，然后再回头击破朵思大王和孟获，再回头向下击破真田幸村。曹丕在马上杀敌兵很快，所以7分钟杀400人应该不是难事。贵重品的位置在地图右上方的路口处，击破幸村后沿右侧向上屠杀杂兵，看见赵云，也就看见箱子了。

魏王子和前作相比变化不大，还是有种打不到人的感觉，特别体现在C3上，总是隔一下打到一下，不是一般的别扭。C4作为横向范围攻击对于面前的敌人效果显著，但是要小心来自身后的攻击。附加了神速后的C5是曹丕的主力技，可以有效减少发动之前的停顿时间。把特殊攻击附加在C6里面是曹丕最为强力的技能，和李逍遥的御剑术有异曲同工之妙。

血染征袍透甲红，唯有常山赵子龙

赵云子龙

武器： 豪龙胆 基本攻击力80 **SP=C3 EX：** 乱枪攒刺

特殊道具： 孔明の锦袋/蜀7章 江户城之战　贵重品的条件很简单：天守炎上后从天守脱出。开战后先杀入小天守，把守这里的是大蛇军本战的最高指挥官马谡……事实证明无论是街亭还是小天守，马谡都相当的不靠谱。击破马谡后敌军全部混乱，得到“通向大天守的走廊封锁”的信息后从小天守脱出，继续向东推进，沿路击破孙乾杨仪等人 。这蜀国的大众脸文官今天一定是集体补过钙了，否则怎么一窝蜂地来和常山赵子龙叫板。在大天守击破刘备的铁哥们关羽张飞就可以进入项层，会有伏兵，猪哥还会出现放火，顺利脱出后既贵重品发现，位置在江户城右下角的据点旁边。

作为所有玩家第一个使用的角色，赵云可以算是本作数一数二的强人了。C1和C4的大范围攻击在任何难度下都有相当不错的性能，而且属性发动极为强劲，附加斩属性后对敌将杀伤力尤为惊人。C5浮空技即使没有附加阳属性敌人也很少防御，之后可以连续用两套C3追打，整套连技一气呵成酣畅淋漓。

待机回复：板凳队员的无双槽回复速度上升，最高Lv10

习得武将	习得条件
杂贺孙市1	60人击破
服部半藏2	战斗开始后12分钟内3武将击破
お市2	70人&3武将击破
曹仁3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内100人击破
大乔3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内100人击破
董卓3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内100人击破
稻姬3　3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内100人击破
姜维4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内180人击破
周泰4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内180人击破
ねね4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内180人击破

消费轻减

习得武将	习得条件
石田三成1	60人击破
岛左近2	体力不低于30%，3武将击破
浅井长政2	体力不低于30%，80人击破
司马懿3	NO无双消费，体力不低于50%，3武将击破
月英3	NO无双消费，体力不低于50%，3武将击破
直江兼续3	NO无双消费，体力不低于50%，3武将击破
诸葛亮4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内6武将击破
庞统4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内6武将击破
陆逊4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内6武将击破
祝融4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内6武将击破

使用技能所带来的无双消费减少，最高Lv10。等级最高时消费大约会降低50%，很有用处的哦。

回复体力

习得武将	习得条件
黄忠1	3武将击破
张角2	体力不低于65%，3武将击破
伊达政宗2	70人&3武将击破
甄姬3　3	NO无双消费，体力不低于50%，100人击破
貂蝉3	NO无双消费，体力不低于50%，100人击破
浓姬3　3	NO无双消费，体力不低于50%，100人击破
くのいち3	NO无双消费，体力不低于50%，100人击破
夏侯渊4	NO无双消费，体力不低于65%，180人击破
阿国4	NO无双消费，体力不低于65%，180人击破
石川五右卫门4	NO无双消费，体力不低于65%，180人击破

战斗中每过一段时间就会回复一定体力，对非待机队员有效，技能最高Lv10。不过一般我们没地儿装它。

回复无双

习得武将	习得条件
徐晃1	3武将击破
赵云2	体力不低于30%，3武将击破
魏延3	NO无双消费，体力不低于50%，100人击破
星彩3	NO无双消费，体力不低于50%，100人击破
小乔3	NO无双消费，体力不低于50%，100人击破
远吕智3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内3武将击破
森兰丸3	NO无双消费，体力不低于50%，100人击破
许褚4	NO无双消费，体力不低于65%，180人击破
张飞4	NO无双消费，体力不低于65%，180人击破
立花訚千代4	NO无双消费，体力不低于65%，180人击破

战斗中每经过一段时间就会回复一定无双，对非待机队员有效，最高Lv10。

连击回复：连击数达到10以上时便会回复体力，最高Lv10

习得武将	习得条件
周瑜1	60人击破
夏侯敦2	体力不低于30%，3武将击破
孙尚香2	体力不低于60%，3武将击破
妲己2	体力不低于30%，3武将击破
张颌3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内3武将击破
凌统3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内100人击破
风魔小太郎3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内3武将击破
宫本武藏3	NO无双消费，战斗开始后10分钟内3武将击破
甘宁4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内6武将击破
真田幸村4	NO无双消费，战斗开始后8分钟内6武将击破



气挟风雷无匹敌，志垂日月有光芒



关羽云长

武器：黄龙偃月刀 基本攻击力88 **R1：**攻速和攻击力大幅上升

特殊道具：春秋左氏传/蜀终章外传 三方原之战 贵重品的条件概括下来就是“清场”二字，能杀则杀能砍则砍，一个活口也别留下。强制要求只有一个：阻止敌人的补给。开战后首先消灭身边的三名敌将，然后向中央处点进发，开门后击破里面的三名敌将。到此为止的动作尽量要快，因为敌方输送兵长随时可能不断从右上角的处点出发，如果让他们成功到达补给点且敌军士气上升，贵重品就拿不到了。省事的方法是在突破中央处点后直接跑到右上击破张鲁并制压补给处点。最后击破吕布，如果已经达成300人斩，贵重品就会出现在浜松城外侧。敌将被友军击破也没关系。

想用好关羽，或者说想让关羽变得好用点，活用R1的特殊攻击绝对是必不可少的。普通状态下关羽的招式性能只能算是中等偏下，攻击速度比较慢，而且经常容易被敌人打断。但是按下R1后，首先是全方位超大威力的“保险”攻击，然后在一段时间内攻击速度和攻击力都会大幅提升，关羽立刻恢复武神本色。

出师未捷身先死，长使英雄泪满襟



诸葛亮孔明

武器：朱雀羽扇 基本攻击力72 **SP=R1：**强力蓄力攻击

特殊道具：出师表/蜀终章 古志城之战 想拿到贵重品就要和妲己斗智斗勇。在战斗中阻止妲己的全部计略后挑衅成功并击破300人，贵重品就会出现在大蛇的内城里。开战后首先向右方进发，将进军的猩猩等三名武将击破。之后在地图右上方击破妖术兵长识破幻影兵，妲己就会气急败坏地命令前田庆次出击。将前田军4名武将全部击破后前田庆次撤离，此时喷火炮台应该已经开始阻挡我军去路了。立刻驱马前往地图左侧，解决金鬼等三名敌将制压炮台后将吕布军的魏续等大众脸击破，然后返回地图下方击破吕布。到此为止妲己的计略已被全部阻止，非常不厚道的诸葛村夫开始对妲己冷嘲热讽，随即挑衅成功。攻入内城后击破仙狸和妲己，贵重品发现。

诸葛村夫绝对是一个在高难度下无法生存的角色。没有任何可靠的攻击招式，攻击距离近，攻击力小，自身防御力也乏善可陈。唯一一招C4的全方位攻击出招后还是双脚离地的，在高难度下会被敌人抽至连续浮空……

虎牢关上声先震，长坂桥前水逆流



张飞翼德

武器：破军蛇矛 基本攻击力96 **R1：**无敌状态防御不能攻击

特殊道具：桃园の酒/蜀终章外传 三方原之战 贵重品的条件概括下来就是“清场”二字，能杀则杀能砍则砍，一个活口也别留下。强制要求只有一个：阻止敌人的补给。开战后首先消灭身边的三名敌将，然后向中央处点进发，开门后击破里面的三名敌将。到此为止的动作尽量要快，因为敌方输送兵长随时可能不断从右上角的处点出发，如果让他们成功到达补给点且敌军士气上升，贵重品就拿不到了。省事的方法是在突破中央处点后直接跑到右上击破张鲁并制压补给处点。最后击破吕布，如果已经达成300人斩，贵重品就会出现在浜松城外侧。敌将被友军击破也没关系。（确实和关羽的条件是完全相同的，不是排版错误……）

同样是本作弱化三国人物的牺牲品，前作强力的C3和C6在本作里威力不复存在，不但攻击范围小，而且最后发出的冲击波不附加属性，实在令人不爽。张飞最大的优点是防御力很强，不过在高难度下仍然要特别小心。

我…魏延…敌将…全部…消灭…



魏延文长

武器：双极灭星 基本攻击力78 **R1：**火球攻击/方向+R1：空中下落斩

特殊道具：反骨相の面/蜀4章外传 赤壁逃亡战 开战后3分钟之内拿齐十个五右卫门的宝箱，此后击破风魔小太郎、宫本武藏和300人，贵重品就会出现在地图下方中间的据点处。宝箱的位置是固定的，所以最好事先熟悉一下。开始后什么都不用管，直接骑马将所有宝箱破坏，然后回到初始地点清理敌将，顺便凑杀人数。在地图右侧和中下分别会遇到风魔小太郎和宫本武藏，将其击破即可。原来魏延被偷的宝贝就是反骨相的面具……

魏延的C3被严重向下修正，但是仍然是对敌将的主力技能；C4的范围攻击发动速度快，附加属性的回报也相当可观。特殊技R1的攻击是魏延口吐火球将敌人吹飞……和街霸中的瑜伽有异曲同工之妙。方向+R1的空中下落斩判定极小，应尽量回避使用。魏延的各种招式性能比较平衡，不存在特别强力的，也正因为这一点，使用魏延时会有很好玩的感觉，不过可能这活鬼一般的扮相很多人接受起来有难度吧……

魏章

魏终章外传 合肥新城之战

出现条件：在7章山崎之战中，主动去看破敌人的伏兵。一开始不要去制压天王山，反身向东行进，来到地图最右侧的道路上就会引发敌伏兵，击破之，然后再北上干掉司马懿。此时妲己应当已经叛变了，迅速解决她之后如正常流程一样全灭敌将，过关后终章外传即可开启。

魏势力武将及加入条件一览

曹丕	魏剧本初期武将
徐晃	魏剧本初期武将
张辽	魏剧本初期武将
许褚	魏1章 杭濑川之战完成
张颌	魏2章外传 南中侵攻战中达成一定条件
夏侯敦	魏4章 夷陵之战完成
夏侯渊	魏4章 夷陵之战完成
甄姬	魏6章外传 凉州之战中达成一定条件
曹操	魏7章 山崎之战完成
典韦	魏7章 山崎之战完成
庞德	蜀3章外传 贱岳之战中达成一定条件
曹仁	战国5章外传 长筥之战中达成一定条件
司马懿	战国6章外传 小田原城决战中达成一定条件

张颌

条件很简单，张姐姐就在上面等你去救呢，完成这个任务即可，但注意之后可别让他败走了。

甄姬

不愧是女王级别的人物，让她加入可有点儿麻烦。入手核心要素就是发生伪曹丕事件，这个当甄姬推进到右上方时必然会发生（你别在此之前就过关了）。假曹丕出现后，甄姬“视觉混乱”；当我们控制的人物靠近甄姬时，她会“听觉混乱”；真曹丕本人接近后，甄姬已经不知所措到“五感麻痹”。以上三条都有明确的系统信息提示，此后正牌的曹子桓会大喊休伤吾妻，接着会有系统提示“曹丕奋起”，这之后我们才可以击破假曹丕。

←此关收甄姬，其实它也是拿Lv4的不错选择。

看起来很简单的流程，但麻烦的细节还不少。首先开场后请不要把曹丕身边的敌人清干净，让他先在那里玩一会儿——目的就是拖延其前进的速度。

地图上共会出现6个妖术兵长，最上方的据点（制造幻影兵）请先不要去招惹，看曹丕和甄姬都往前推进得差不多了再去引发这一事件。之所以这么折腾的理由就在于——此关曹丕默认的行动路线是突击左上方，你要是把路上的敌人清得太快，他很可能直接就冲敌本阵去了，拉都拉不回来，跟甄姬压根儿碰不着面（甄姬中招后就不能动了，你别指望她主动去找老公），自然“奋起”也就谈不上了。你可能会说，费这劲干嘛，直接把曹丕带在队里不就好了——很遗憾，至少据我个人的经历，带在队里的话，到曹丕说话这一步都没问题，但偏偏就不会出现“曹丕奋起”的系统信息，而没这条是不可能成功的。

此外还有一些推测条件也最好完成：甄姬最好没有损失太多体力。妖术被全部看破后，小太郎会直接突袭曹丕，为保万无一失，等他俩对完话再杀之吧。

庞德

在贱岳之战中救出至少3支北条军的部队，这之后再亲手解决庞令明（他真的不是字锦江吗？）即可。北条的部队有救出信息就算OK，这之后随便他去死。

曹仁

开战后迅速救出武田・上杉的联合军（一说2分钟之内），此后成功护卫骑马队（只有一个人的队伍……），第三次护卫时曹子孝就坐不住了，等他过来解决掉即可。注意护卫骑马队也许并非必要条件，但最好还是都达成吧。

司马懿

从小田原城西门出去后，敌人就会开始包围作战——铁鼠、仙狸会分别向上下方的营寨前进，将这两只在其到达之前击破！这之后按正常流程行动即可，最后亲手毙了死蚂蚁即搞定。

正义之枪，贯穿眼前的敌人吧！

马超孟起

武器：龙骑尖 基本攻击力90 R1：无敌前突进，防御不能攻击

特殊道具：西凉锦の手纲/战国3章外传 下邳之战 成功护送陆逊回归我方本阵、全武将亲手击破且300人斩。开始后首先向战场上方进军，沿路共有张辽等名敌将，将其一一击破后进入下邳城援助陆逊，同时做掉曹彰等四名敌将。城内敌军歼灭完毕后陆逊开始向我方本阵撤退。一路上虽然杂兵不少，但是狡猾奸诈的陆逊绝不纠缠，和同样是脱出的赵云星彩岛津形成了鲜明的对比……陆逊与织田信长会合后我方全军开始反击，此时应该本阵外就是徐晃为首的六名敌将，全部杀之，贵重品发现。位置在地图下方小桥的旁边。

本作马超虽然延续了前几作马上的强大威力，但是由于取消了绝影的设定且敌兵攻击意识增强，所以如果没有比较优秀的操作，被打下来是家常便饭。马超的C技并没有特别强力的，C3对敌将杀伤力不错但不适合乱战，C4的范围攻击只能攻击面前的方向，至于C5和C6就是浮云招式。R1攻击力大且全身无敌，但要注意无双补给。

丞相的遗愿，我来继承！

姜维伯约

武器：昂龙颚闪 基本攻击力79 R1：雷攻击/方向+R1：防御不能攻击

特殊道具：兵法二十四编/蜀3章外传 贱岳之战 贵重品出现的条件是开战4分30秒内获得庞德的赞赏且300人斩。想获得庞德赞赏并不难，只要将所有攻击北条军的敌将全部击破，并且在敌进军前将地图上方的曹仁黄泉军飞头蛮击破即可。这件贵重品的难度（或者是不靠谱的程度）主要体现在时间要求上，必须要让庞德赞赏的信息在4分半内出现（可以通过情报履历查看）。这一战中敌我双方一个比一个贫，上至有脸武将下至卒伯都会露脸说上那么一句两句，再加上庞德这种嗓音低沉说话慢条斯理的，往往的结果是一堆信息堆在那里显示不完，等到需要的信息出现时早超过指定时间了。所以要想达成条件，只能活用本作的隐藏秘技——START大法。无论敌我双方，只要一张嘴说话，立刻按START，让语音在暂停画面中过完，这样可以有效避免因为信息重叠而造成时间延误。总之，只要在4分半以内情报履历里有了庞德赞赏的信息，再找个地方达成300人斩，贵重品就会出现在屏幕右上方的处点附近。

姜维的招式性能历来不错，这次也不例外。被乱军包围时可以用C4或C6突围，二者都是出招速度快攻击范围大的可靠招式。C3虽然是对武将主力技，但是攻击范围同样出色。C5的浮空攻击使用后收招硬直较大，不推荐使用。实际上即使不依靠C技，姜维的九方普通攻击也是非常值得信赖的，只是不能发动属性攻击罢了。R1技能效果一般，方向+R1命中后有附加的气绝效果，在面对敌人防御时可以拿来玩玩。

不要小看老人家的实力！

黄忠汉升

武器：破邪旋风斩 基本攻击力78 SP=C4 EX：弓箭连射

特殊道具：黄忠弓/战国2章 本能寺之战 条件是本能寺成功灭火后依次击破周瑜、孙尚香和妲己，且300人斩。开场后首先击破丁奉，只要织田信长也进入了本能寺，与“曹操”见面后其就会现出真身妲己，同时本能寺再次炎上（为什么我要说再次呢……）。暂时不要击破妲己，先陪前田利家去地图中央灭火。沿路会遇到孙尚香，同样不要击破。到达目的地后击破陈兰等二人即可成功灭火，随后按照周瑜－孙尚香－妲己的顺序依次击破……贵重品的位置在地图左上的城门里。

黄忠号称神弓将军，但是弓箭的威力极小，只能老老实实用刀砍人。C1的射箭攻击出招速度太慢，最好附加冰属性把敌人冻住创造追打的机会。C3和C4的杀伤力一般，唯有依靠强力的属性攻击才能在高难度下发挥作用。黄忠真正的主力技是C6，普通状态下已经有较大的攻击力，EX版在HARD下可以一次击破一名大众脸武将，有脸武将也不过2-3次。此外，黄老邪真是什么姿势都可以射箭啊……

我将以德构筑一个仁世！

刘备玄德

武器：真黄龙剑 基本攻击力76 R1：全队攻击强化

特殊道具：敬母の草鞋/蜀终章 古志城之战 刘皇叔的条件又跟猪哥是相同的……唯一的小区别就是你还得见到大蛇打个招呼才行。等一群人贫完了以后，贵重品就会出现在我方初始位置附近的城内。拿贵重品要快去快回，我方总大将很不靠谱的。

刘备一贯的主打C6被大幅削弱，只能改用C3和C5了。C5的发动速度快且攻击力高，对方落下后还可以使用强力C3进行浮空追打，一套连技下来杀伤力非常可观。

蜀章



蜀终章外传 三方原之战

说实话吧，具体我也不是很清楚……因为这是我唯一第一遍打就直接拿到终章外传的剧本，打得稀里哗啦，拿得糊里糊涂……推测核心条件是蜀7章 江户城之战中，侵入天守最上层后快速击破敌伏兵并脱出，同时城内我方的武将也要全数脱出。



蜀势力武将及加入条件一览

赵云	蜀剧本初期武将
星彩	蜀剧本初期武将
月英	蜀2章 长谷堂之战完成
姜维	蜀2章外传 南中突破战中达成一定条件
魏延	蜀3章 成都之战完成
关羽	蜀7章 江户城之战完成
张飞	蜀7章 江户城之战完成
诸葛亮	蜀7章 江户城之战完成
刘备	蜀终战 古志城之战完成
庞统	魏4章 夷陵之战完成
关平	战国1章 荆州之战完成
黄忠	战国1章 荆州之战完成
马超	战国2章外传 川中岛之战中达成一定条件



姜维

南中突破战中，成功引诱本阵外两路敌军。“钓野伏”的过程中不要手贱去摸敌将，计策成功后姜维参战，过关前他别挂了就行。

马超

5只民需要全部成功撤离，马超也不能败走；毫不手软地清兵吧，抢先封据点为上策。其实让民活下来并不算难，但你可千万别以为马超不会有事——弄不好他就死给你看，尤其是在一开场地图中央那块，莫要托大不理他，就当其是第6支民来护卫吧。



吴章

吴终章外传 赤壁之战

出现条件：一个字：快——在吴7章 小牧长久手之战中，迅速救出孙坚和孙权。开局后别理那些对话，沿地图下方道路杀将开门，多余的动作一个别有，直冲左下方营寨。个人推测核心的衡量标准要么是时限，要么是二孙的损血量。个人对比了其中两次的尝试过程，路上的时间不差多少，但第一次到时孙仲谋同学已经少了一截血，于是未遂。而第二次他们爷俩都很健康，而最后也成功了。



←第一时间冲去地图左下营寨，注意二人血量。

我方武将败走无所谓——至少在救出孙坚和孙权后是没关系的，让他们去死！救出成功后忍受一番无聊的对话后北门开门，就此冲上去杀掉董卓和华雄，并直接解决妲己过关吧，另外多半张地图都是不用去的。



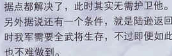
吴势力武将及加入条件一览

孙策	吴剧本初期武将
周瑜	吴1章 定军山之战完成
太史慈	吴2章 长坂之战完成
孙尚香	吴5章 关原之战完成
大乔	吴5章外传 姊川之战中达成一定条件
周泰	吴6章 合肥之战完成
孙坚	吴7章 小牧长久手之战完成
孙权	吴7章 小牧长久手之战完成
吕蒙	吴3章 小谷城之战完成
黄盖	魏5章小田原城之战完成
甘宁	魏6章 陈仓之战完成
小乔	战国3章 九州之战完成
陆逊	战国3章外传 下邳之战中达成一定条件
凌统	战国5章 官渡之战完成



陆逊

同样很明确的条件——陆逊就在那边等着你去救呢。注意别拖得太久，他真的坚持不了太长时间。这之后还需要其安全返回我方本阵，但伯言同学跑得这叫一个快，最令人欣慰的是路上也不与任何人缠斗，你只要在来时把武将和据点都解决了，此时其实无需护卫他。另外据说还有一个条件，就是陆逊返回时我军需要全武将生存，不过即便如此也不难做到。



大乔

目的很明确，开战后与孙策一起赶往东面救出大乔即可。注意围困大乔的武将请尽快击破，并且过关时大乔不能败走。



卧龙、凤雏，得一者可安天下



庞统士元

武器：豪风神杖 基本攻击力72 R1：小龙卷攻击/方向+R1：大型龙卷攻击

特殊道具：水镜绢布/魏5章 小田原城之战 和甄姬的贵重品条件很相似，但是不需要完成那些制压兵粮库之类的任务，只要在5分钟之内将丰臣秀赖、曹操和孙坚的幻影击破并达成100人斩即可。开战后首先从小田原城脱出，将出口庭院里的丰臣秀赖击破。随后沿左侧通路推进至地图上方中间，开门后将曹操击破。随后向下沿城内通路前进至孙坚处并将其消灭，贵重品发现，位置在地图右下的处点附近。由于敌兵众多，所以我方总大将此时一定会苦战。可以选择回援，也可以选择取得贵重品后直接向上击破妲己过关。

庞统本身的攻击性能并不出色，出招速度慢，攻击距离近，在无双系列里一直是靠无双技混饭的角色。本作虽然无双技被弱化了，但是凭借性能优异的特殊攻击，庞统仍然是相当强力的角色。R1的龙卷攻击只要算好时间差，即使是激难也可以无伤屈死大片敌兵敌将。C4的旋转攻击出乎意料的好用，与杂兵的乱战中强烈推荐。

在下凝聚的力量，就请领教一下吧！



关平

武器：神龙升天刀 基本攻击力79 R1：防御不能的大刀攻击

特殊道具：云长钵卷/战国5章外传 长条之战 贵重品的条件不用想就知道还是护卫骑马队之类的破事。开始后首先援救武田和上杉这俩奇形怪状的难兄难弟，然后抽空去把下方的乐进做掉以免我方本阵告急（本作的总大将实在有点不靠谱，都有心理阴影了）。此后开始护卫骑马队，只要把地图上方的道路清空就可以，满宠之类的随随便便就搞定了。骑马队名字起的好听，实际就是一匹马加个小人……第三队骑马队出现后曹丕开始唧唧歪歪，于是曹仁出马，将其拦截后击破，随后直江兼续带着一大堆骑马的小人出现了，我方开始反击。击破周泰后贵重品出现，就在敌本阵门口。

平哥是无耻到没有任何技术含量的角色，只要凭借一招C4就可以独当一面，而且属性发动极为强力。如果附加10级的神速、冰、雷、阳和斩，任何难度都可以秒杀大量敌兵敌将。C3的连续斩本来是对武将专用的技能，但是因为C4的存在它就没意义了。R1就是“大刀朝着某某头上砍去”，范围虽窄但是杀伤力一流。

聪颖智慧，孔明的贤内助



月英

武器：湖底苍月 基本攻击力75 SP=R1：雷球攻击

特殊道具：络繰り人形/蜀3章 成都之战 将所有传令兵消灭后进入成都城、击破真田幸村和300人斩，且魏延军不能有人败走。开始后先把面前的大众脸和两个传令击破，然后进入上方的树林消灭所有剩下的传令兵。将我方赵云等武将带入成都城后，敌军总攻开始，首先解决南门处的袁熙和袁潭，否则我方武将很容易被击破。成都门前的这一场混战可以说是本作最为火爆的一战，战国名将真田幸村和河北名将颜良文丑（就算是一个档次的吧……）率一干大众脸上窜下跳，煞是好看。待真田幸村和赵云互相叫板完毕后将其击破，贵重品就会出现在成都城正门前的处点门口。

月英自从加入无双作品后就是非常好用的角色，本作也不例外。主力技自然是C6，高速旋转攻击周围所有敌人，且属性发动强劲，其EX版威力更加恐怖。SP技特是在面前放出持续一定时间的雷球，可以使敌人麻痹并形成追打机会，但由于出招速度偏慢，高难度下慎用。实际上就月英整体风格而言，冰属性还是更加实用一些。

我……没问题的，请不要担心



星彩

武器：煌天 基本攻击力76 R1：盾牌突进攻击/方向+R1：冲击波攻击

特殊道具：翼德の首饰/蜀1章 上田城之战 贵重品的条件就是庞德贵重品条件的简化版，在5分钟之内将张颌击破并达成100人斩，脱出地点开门后贵重品发现。开始后首先要从上田城脱出，和之前一样要把所有杂兵清理干净，否则忠厚老实的赵云一定不走。出城把赵云托付给立花后直接骑马奔至地图右下击破张颌开门，贵重品在脱出地点的上方门前。此时赵云一定苦战，所以尽快击破曹仁过关比较保险一些。因为主要强调速度，所以马术技能等级要尽量地高。此外如果把岛津老爷爷和赵云编入队伍，贵重品就不会出现了，投机取巧是不行地。

如果按照常规打法，星彩不能算是好用的角色。但是活用取消后，速型角色的优势就显现出来了。R1单独使用效果一般，最好放在各种C技之后取消收招，能给敌人造成很大的伤害。此外用R1取消方向+R1的冲击波攻击也是很好玩的技巧。

战国章



战国终章外传 白帝城之战

出现条件：于第7章 五丈原之战中千人斩。别以为很简单——因为一般你会发现，杀不够1000人……此关里我方很猛，尤以武田和上杉二位爷的援军为甚，如果你再积极配合他们去杀将，就会发现敌据点很快就不出兵了，最后只能砍到600来人。所以此仗中我们不要过于积极去完成各种任务，而是优先冲进敌兵密集区攒KO数——地图中央那个敌据点是不错的选择，你等前田出去后就进去砍吧，注意别提前杀了前田庆次和伊达政宗，否则那个据点就不出兵了。

当然了，我方强可不等于他们不会死，尤其是总大将，适当还是要援护一下的。具体的战斗节奏就请自己把握了。



↑→条件最简洁的外传出现条件，但却不简单。

战1势力武将及加入条件一览

武将	加入条件
织田信长	战国剧本初期武将
明智光秀	战国剧本初期武将
服部半藏	吴剧本初期武将
阿国	战国3章 九州之战完成
上杉谦信	战国7章 五丈原之战完成
武田信玄	战国7章 五丈原之战完成
お市	魏6章 陈仓之战完成
杂贺孙市	蜀2章 长谷堂之战完成
真田幸村	蜀3章 成都之战完成
石川五右卫门	蜀4章外传 赤壁逃亡战中达成一定条件
伊达政宗	蜀5章外传 街亭之战中达成一定条件
森兰丸	吴1章 定军山之战完成
浓姬	吴3章外传 建业城之战中达成一定条件
くのいち	吴4章外传 宛城之战中达成一定条件
前田庆次	吴6章外传 大阪湾之战中达成一定条件

石川五右卫门

搞定这个蠢贼前要打破路上他的全部10只箱子。五右卫门的箱子外部特征与一般的木箱明显不同，你绝不会搞错的（第一次看到的时候我还以为那是贵重品）。不用担心他会跑掉，每打破一个箱子就会使他减速或暂停，而且阿国还会出来帮忙。



我也要战斗，为了心爱的人…



大乔

武器：乔美丽 基本攻击力62 SP=R1：我方后排队员无双回复速度加快

特殊道具：月光花の发饰り/吴4章外传 宛城之战 这个特殊的道具入手方法……跟正常流程没太大区别。全部的护送任务都要成功，并且吃掉他们馈赠的礼物（桃子啊、老酒啊、华佗膏啊、斧头啊什么的）——不要告诉我你不知道这些东西在哪。期间完成300人斩，再解决掉阻拦今川议员的庞德就会贵重品发现，宛城就这么大点儿地方，就不需要我说在哪儿了吧。只要不刻意迅速杀掉每一批敌将，敌兵就会一直补充，300人足够的。

技型的大乔……无法跳取消，而即便是神速和猴子的加速，对她C5和C6的收招硬直的缩短也都没有帮助……在HARD以上，你要是敢用这两招，那可真是充满了自杀的勇气，而且被打就是浮空，连R1反击都用不出来。C4发动迅捷，配上阳后就可以确保落地不会有破绽了，这算是唯一靠谱的招式。以往历代中大乔就是靠普通技吃饭，但本作的特点决定了有属性的C技才是主打，高难度下普攻的伤害实在乏力。

来，正正堂堂一决胜负吧！



太史慈子义

武器：虎扑殴狼改 基本攻击力85 R1：前方冲击波攻击/方向+R1：单方向连续攻击

特殊道具：六十日誓书/吴5章 关原之战 贵重品的条件是孙权本阵以外的武将全部亲手击破且300人斩，孙权到来后贵重品出现在地图的右下角。这关就是吴国第二代领导人和第三代领导人为了争权夺势而发动的吴国版关原之战……首先依据指示制压关原中心的四方炮台，再顺便解决掉四个大众脸武将。之后击破两次稻姬，好姐妹大乔和小香就会登场。绕个圈把所有武将击破，我方所有援军到来之后，孙权就会现身。将除了诸葛瑾和周泰以外的全部大众脸送走且300人斩，贵重品就到手了。时间方面没有特别的限制。

相比之前数代里的绝对板凳地位，本作中太史慈的招式性能得到了相当强化。主力技C4出招速度快距离远，说是"太史慈炮"一点也不为过。C5的浮空攻击应付乱战绰绰有余，而且使用R1取消会更加爽快。而方向+R1的"天马流星棍"就纯粹属于无耻招式了。经过这么长时间太史子义终于熬出头了，不容易啊……

有公瑾大人在身边，没事的



小乔

武器：乔佳丽 基本攻击力63 R1：前冲刺，接触敌人则追加浮空攻击/方向+R1：小乔流最终奥义・萝莉飞腿

特殊道具：阳光花の发饰り/战国7章外传 金崎之战 护送我方的传令兵抵达右上方的城寨，在我方援军（也是小乔）到来之前完成下列事项：击破张颌、300人斩，随即贵重品发现，就位于地图中央的据点旁。为了使传令兵离开，无论选择在营寨里干掉吕布还是把他引出寨子都可以。此外本多忠胜的登场及其相关事件与贵重品的取得无关。

新鲜水灵的小乔妹妹，速型决定了她自身确实是比较脆弱的那一种。但、是，这绝不意味着小乔的攻击乏力。武器配上强力属性，她的旋转C4有着强力的驱散效果和足够的稳定性，提供大伤害也不在话下。除此之外，非常好玩同时也非常强的，正是她的方向+R1——这记飞腿十分帅气、发动迅速、范围也不小，并且上升过程中是无敌的。你问下落过程？我们可以用同样是无敌的空中Dash取消并拉开距离啊。另外，这分明就是在cosplay罪恶工具里的纱梦么，简直如出一辙。

孙家之女，不会轻易放过你的！



孙尚香

武器：日月乾坤圈 基本攻击力74 R1：旋转飞行道具攻击/方向+R1：五方向弓箭攻击

特殊道具：玄德腕轮/吴7章 小牧长久手之战 要求成功救出孙坚孙权且击破张颌董卓司马懿外加300人斩。首要任务自然是解救孙爸爸和孙哥哥。沿地图下方推进，击破牛金和郭淮后与孙坚孙权会合，地图左下的处点出人比较快，所以不妨在这里稍微多杀些杂兵以凑够杀敌数。之后杀将的事就很明确了，贵重品会出现在地图中央靠左的高台上。玄德腕轮顾名思义估计是刘大耳用来骗小姑娘的玩艺儿，草鞋给母亲首饰给老婆，此为不孝……

想用好小香香就要用好取消，因为小香香的收招破绽无一例外的大得出奇。C3和C4的攻击范围大且属性攻击强，但是收招的时候一定要用跳取消，否则在高难度下一定会被抽至飞起。C6是小香香最强力的招式，但是唯一不足就是出招时间略长，很容易被敌人的攻击中断。R1若能连续命中敌人两次会造成很大的伤害，方向+R1可以作为远距离牵制，但是攻击力极低。纵观小香香的招式，算是不过不失吧。

伊达政宗

说是有条件，其实只要顺着此关的任务要求走就OK了，而此关的任务要求也非常自然——冲进中央广场杀敌，吸引敌人的注意力。把涌向那里的敌将都杀掉，待我军两翼对政宗包围成功即可。这之后解决了独眼龙他就会加入。

浓姬

打完第一批敌将后，城里会接连出现传令兵，一个也别放跑！在此之前请把各门口的敌据点兵长打死，这样我方士兵就会绊住他们。出现敌将也别急着解决，优先对付传令。

くのいち

建议关卡难度选得低点儿。在这巴掌大的地方我们要护卫数批村人逃离，其中有各色人等，比如女官、又比如议员……注意前几批人的体力都短到令人发指，一定要小心了。每次护卫自然都有敌将来干扰，此外还会有很多远程兵种。在护卫村长时女忍会作为友军登场，全护卫任务成功的话她就会加入。

前田庆次

击鼓传花……把我方援军都叫出来，注意隔一段时间敲一次（吕蒙会说话提醒我们的），连着敲就算把鼓捅漏了也是没用的。这之后要护送所有的援军以及吕蒙都成功抵达前田庆次的本阵前（每到一人都会有系统信息提示，可以参阅确认），如果成功的话过关后庆次就会加入。注意此关会疯狂涌出敌兵敌将，无论是友军还是本阵都要努力防卫。此外出阵前如果把一些援军编入自己的队伍（比如服部半藏），那么到时候顶替其出场的就是……今川义元，议员同学不是必须护送至本阵门前的（话说回来，他会主动跟着玩家走，你真要带过去也很容易），把援军编入队伍带过去也是有效的。此外，集结时间没有限制，个人就是在剩余不到10分钟时达成的。

战2势力武将及加入条件一览

武将	加入条件
丰臣秀吉	战国剧本初期武将
岛津义弘	蜀剧本初期武将
德川家康	吴剧本初期武将
直江兼续	战国7章 五丈原之战完成
石田三成	魏2章 天水之战完成
ねね	魏3章外传 冀州讨伐战中达成一定条件
今川义元	魏4章外传 杂贺之战中达成一定条件
浅井长政	魏6章 陈仓之战完成
立花訔千代	蜀1章 上田城之战完成
岛左近	吴3章 小谷城之战完成
宫本武藏	蜀6章外传 手取川之战中达成一定条件
风魔小太郎	吴2章外传 常山之战中达成一定条件
稻姬	吴5章 关原之战完成
本多忠胜	全部四个剧本的7章外传中都要出现忠胜对我们“感服”的信息

ねね

救出地图下方被关在笼子里的……五右卫门，跟着他来到地图左侧就可以看破敌人的幻术，这之后宁宁便会使出分身，分别位于地图的左上和右下——在4分钟内将两个分身击破！注意用2P帮忙可不算，一定要自己亲手来，北政所大人不是那么好唬弄的。

今川义元

感觉这关绝大部分时间里我们在忙乎的事情根本与议员没关系嘛！灭掉初期的敌将后不久，左上和右下就会出现武田和上杉的联合军（这俩在本作里怎么总绑在一起，打出感情，开始玩断背了么……），并且依次从10点、7点、5点、2点四个方向出现工作兵长企图冲入我们的营寨放火。工作兵长共会出现两拨共8个，注意第二拨的出现频率明显要比第一批快，我们的任务就是全数拦住他们，一个也不准进来！其实拦住人不难，但关键的问题是：必须全数由我们亲手打死，被友军解决了可不算，否则就算全阻拦成功也是无用功。火计阻止成功、并且KO了武田和上杉军后，议员同学带着小弟就会于地图右上角出现，放倒他即大功告成。

宫本武藏

全部5位剑豪生存，并且水攻事件发生。此关开始时我们的默认方向是跟着武藏——千万别跟去，不然你可就上大当了。武藏有孟获同学陪着，死不了的。相反，很可能会死得非常快的是中央地带那几位著名的大众脸剑豪，我们要赶紧去援护。但即便如此，这几位爷的具体行动意图是随机的，我们还是要倚仗一定的运气（比如说有时我清出一条道路后有人就直接去找吕布了……）。另外注意，击破吕布是水攻发生的必要条件，但不充分——中央地带要是没有敌将，武藏就不会发动水攻了，所以你要帮着清人，但不能清干净了，得留下那么一两个。

风魔小太郎

制压三个粮仓，并护送全部输送兵长成功回城，具体注意事项请参考浓姬特殊道具的入手方法。这之后再击破小太郎就可使其加入。

本多忠胜

本作中忠胜是独力对抗大蛇的勇者，令人钦佩。不过其入手方法算得上是所有79个武将中最麻烦的一个。

←本多忠胜是传统强力武将中表现最抢眼的。

战国7章外传 金崎之战忠胜感服条件：首先注意，全程我方不能有人败走。战斗进行一段时间后，地图上方会出现我军跑去求援的传令兵，一路护送其至右上营寨，此时吕布出现。请把小强引出寨子，否则有他在，传令会因为害怕而不敢移动，不会撤离战场。再过一会儿本多大人就会出现——请一定让他与吕布会面的剧情发生，这之后再由我们亲手送奉先上路。然后呢？然后我们还得

这一战，将决定我江东的霸业！

孙坚文台

武器：真天狼剑 基本攻击力78 R1：火属性冲击波攻击/方向+R1：消耗体力，换取全队成员无双一段时间内不减

特殊道具：玉玺/吴终章 古志城之战 贵重品的条件是在没有发生小香香被捕缚事件的前提下击破古志城外的所有武将且300人斩。由于是最后一关，所以敌军倾巢而出，数量多且分布分散，建议在进行过程中多保存进度，以避免出现意外情况。想避免小香香捕缚事件很简单，只要尽快将董卓击破即可。开战后首先把面前和地图左下的若干大众脸消灭，此时东南处点应该已经开门了，立刻调转马头将董卓击破。之后的任务就很没有技术含量了，绕战场一圈清场，最后击破吕布。进入古志城内城时贵重品发现，就在门口。

孙文台很有意思：R1杀伤力虽然一般，但是出招速度快攻击范围大，且不消耗无双槽。至于方向＋R1，孙老爹立即摇身一变成了活玉玺，果然很符合史实嘛……体力消费得不多，用完立即换下去，用其他有着强力无双消费技的人狂轰就是。只是注意效果过后全队无双会清空，所以也不要一味滥用。

士别三日，已非吴下阿蒙矣

吕蒙子明

武器：白虎颚 基本攻击力79 R1：弓箭攻击/方向+R1：全方位防御

特殊道具：战国策/吴7章外传 冀州之战 贵重品的条件颇为简单，开始后4分钟之内击破把守祭坛的本多忠胜且100人斩，贵重品就会出现在地图下方正中央的据点内。战国第一人间兵器本多忠胜发飙后浑身又蓝又绿满场乱窜，想把他做掉还得稍微费点功夫，所以注意掌握一下时间，等级高的话拿起来非常轻松。

吕蒙就是一卒伯……本次的招式和之前相比性能并没有太大变化，优点和缺点也同样明显。作为乱战型武将，吕蒙的优势在于攻击范围广，用起来会有所向披靡无甲不穿的双快感。缺点则是出招速度偏慢，很容易被敌人抓住机会连打。C3作为主力技比较可靠，C4和C6的攻击效率则不是很高。最令人费解的是C5的浮空技，看着范围挺大但是正前方无判定……R1的贯穿火箭攻击作为取消使用效果不错，而那个什么“全方位防御”，似乎完全没有任何意义。

生子当如孙仲谋

孙权仲谋

武器：白炎皇狼剑 基本攻击力75 R1：无敌状态防御不能攻击

特殊道具：孙子兵法/吴终章 古志城之战 同样是吴传终章，孙权贵重品的条件比孙爸爸要省事不少，只要击破四个喷火炮台击破吕布并达到300人斩即可。开始后就立刻向喷火炮台进发吧，沿路的大众脸都不用管，只要击破四个处点的守将即可。之后分别击破妲己和董卓，吕布就会开门应战。这时要特别注意，如果时间拖得太长不进去和吕布交手的话吕布就会被激怒，贵重品就拿不到了。快速击破吕布后，如果已经达成300人斩，贵重品就会出现在妲己的城内。因为在整个过程里没有消灭敌武将，所以要特别注意总大将不要败走。

孙权可以说是吴国三代领导人里能力最出众的一个。无论是攻击速度还是招式性能都很令人满意。C4、C5和C6都可以作为主力技使用，装备炎雷斩等属性后攻击力更为强劲。如果不使用C技，孙权的普通攻击最好只用到八方，第九下的攻击出招慢且只有单方向，应注意回避使用。R1的“天上天下一击必杀剑”还是保险，不过对后

呔，休得动吾妻一根手指！

孙策伯符

武器：霸王 基本攻击力80 R1：完全无敌必杀攻击

特殊道具：孙膑兵法/吴4章 大坂城之战 贵重品的条件是东门敌援军全部亲手击破且500人斩。话说孙策得到线报，孙坚被抓去了外国关在大阪城里，孝顺的孙策二话不说立刻拍马前往。刚刚加入的岛左近献策从东侧小路进城。孙策眉头一皱，想我小霸王酣斗太史慈三天三夜，赤手空拳打死白虎和严白虎，区区大阪破城何足挂齿？当即率领全军从大阪城正门突破。岛左近惊出一身冷汗，赶忙称赞主公真乃英雄豪杰胆识过人，无奈正门不开，只得取道城东。随后城内中埋伏，从东门脱出后击破所有敌援军且500人斩，贵重品就会出现在地图下方的敌军本阵右侧。上面那堆废话的意思就是——岛左近“大胆……”的对话一定要出现，所以一定去正门那里绕一圈。

孙策的C5“必杀烈火正拳突”是最为可靠的招式，在出招的过程中极难被敌人的攻击中断，且攻击范围和杀伤力都令人相当满意。R1的必杀技还是“保险”，无须赘述。如果孙策在攻击时能发出“我打……”的动静，想必一定会更加喧哗。



等，等援军小乔到来，这之后才能去干掉伊达政宗过关。如果以上步骤都有达成，那么忠胜就会"感服"。

魏7章外传 南中争霸战忠胜感服条件：赶去地图下方救出忠胜的两员将领后，其本人就会出现，并且很快吕布也会到来（瞅这架势这俩也快断了……）。只要在本多军全员生存的情况下击破吕布，过关时忠胜就会感服。注意点有二：一是忠胜和吕布无需见面（你要是熬到他们见面我方必定会死人）。二则是忠胜登场时会"大喝"，一下子把两名敌将喝成了自己人（算作本多军），但这二位隔得非常远，也很容易死，根本没办法都救援到。虽然有说法称此二人败走不影响忠胜的感服，但个人的经历似乎不是这样。为保万无一失，我们要做的就是不给他们做好人的机会——在其还是敌人的时候就做掉一个。



蜀7章外传 西凉之战忠胜感服条件：这应该算比较简单的了，3个民都别败走，过关时忠胜就会感服。当然了，保住全部的民本身会有一定难度，不过也不是那么痛苦的事情啦。

吴7章外传 冀州之战忠胜感服条件：基本上，依正常流程推进，应该都可以做到吧。初期击破祭坛处的忠胜，然后一路打人杀将向东北角移动，在那里忠胜会再出现，再击败他一次后（这次的本多可很强哦）董卓军会出现并意图夺取祭坛。将其几路人马全部拦截消灭（期间忠胜会再次复归并协助我方），最后击毙董肥，本多应该就会表示感服了。至此，本多平八郎忠胜，使用可能！

他势力武将及加入条件一览

武将	加入条件
貂蝉	魏5章外传 五关突破战中达成一定条件
孟获	蜀4章 南中之战完成
祝融	蜀4章 南中之战完成
袁绍	蜀5章 吴郡之战完成
张角	战国3章 九州之战完成
董卓	战国4章外传 汜水关之战中达成一定条件
吕布	全部四个剧本的终章外传中吕布都要对我们表达感服
左慈	全部四个剧本CLEAR后使用可能
妲己	全部四个剧本全60个关卡全通过后使用可能
远吕智	其余全部武将入手后使用可能

貂蝉

说是条件，其实跟正常打没什么区别，突破关卡去救人，把敌将杀一个遍也就是了。

董卓

将中央地区先后三次出现的输送部队全击破，董肥领不到工资，当即便炒了老板远吕智的鱿鱼跟我们混了。



←妲己姐姐以高人气加入。

吕布

让他感服的条件很简单——你只要抽赢了他就OK，不愧是纯粹的武人啊，直来直去、简明干练，我喜欢。但有一点要注意，决定去打他没问题，但只要遇上了，你在对殴的过程中不能因为可能出现的危机而躲开太远——如果被吕奉先骂出你是杂鱼、废柴之类的话，那就算最后打过了他也不会服你。当然了，每次刚碰面的时候他都会说我们是杂鱼，那个不算。

左慈

只要正传部分打过了即算CLEAR，外传不是必要条件。

妲己

注意，所有的关卡都必须在STORY模式下完成才可以。在剧情中打出外传而跑到自由模式中去完成，是无效的。

远吕智

在我们殚精竭虑费尽心机茶不思饭不想苦媳妇熬成婆地得到另外78名武将后（三国+战国+妲己），大蛇远吕智即宣告使用可能！

我知道什么时候该忘记一些仇恨



凌统公绩

武器：怒涛 基本攻击力76 **R1：**百烈脚/方向+R1：Spinning Bird Kick

特殊道具：仲谋上衣/战国6章 樊城之战 贵重品的条件是完成织田信长的指示并击破张颌。把无双系列放在一起就可以得出这么一个结论——樊城这地方每天都在下暴雨、每天都在发水灾，真是"天要下雨我要杀人"，不以个人意志为转移的。开始后依指示击破敌前线武将；而第二道指示是击破水门附近的武将，到那一看还是于禁……打死他进门毙了张颌即可。

飘逸亦才情，名士自风流



周瑜公瑾

武器：古锭刀真打 基本攻击力76 **SP=R1：**前方喷射猛火

特殊道具：天下二分の书/吴3章 小谷城之战 开战后先往右把雷铜干掉，稍等一会儿岛左近和工作兵长就会出现。护送工作兵长向地图中部的山田山砦进发，把一路杀干净，确保工作兵长的安全。一段时间之后工作兵长会炸开山田山砦的墙壁，打开通往敌军本阵的道路，此后会发生远吕智军全军进发以及敌援军到来的事件。这时到地图左上角把岛津一家四口干掉，贵重品就会在地图东边的据点附近出现了。

……来吧……



周泰幼平

武器：宵 基本攻击力81 **R1：**居合拔刀斩/方向+R1：前方大范围剑气攻击

特殊道具：青伞盖/吴7章 小牧长久手之战 周泰天生就是救孙权的命，但是这次要比吴郡那回容易不少，只要救出孙坚孙权、击破司马懿和董卓任何一人并200人斩，就可以获得贵重品……和小香香的就是大同小异。贵重品出现在地图中央下方靠右的高台上。

幼平虽是速型，但方向＋R1活用跳取消，一招就足够。

就是现在！火焰，吞噬一切吧！



陆逊伯言

武器：闪飞燕 基本攻击力74 **SP=R1：**还是猛火

特殊道具：六韬/战国7章 五丈原之战 一开始迅速将向我军本阵东、西以及中央三道门来犯的敌将全部消灭，顺便多收拾一些小兵。击退前田庆次之后去引发投石事件，然后我们要把两边的落石部队都干掉，并且打倒伊达政宗（打倒政宗和停止落石的顺序不限）。最后还要300人斩——所有条件要在10分钟之内达成，时间颇为紧张，因此无耻地选用EASY并且带上秀吉助阵吧！贵重物品会在地图中央的砦内出现。

看吧，这火炎就是我孙吴的豪情！



黄盖公覆

武器：断海鞭 基本攻击力79 **R1：**前冲大威力投技

特殊道具：孙吴の酒/魏4章 夷陵之战 击破夏侯敦＋100人斩，贵重品就会出现在石兵八阵里。开场后拐个弯就能看见正在砍瓜切菜的夏侯元让……觉得在石兵八阵里容易晕头转向绕不出来的，只要从庞统那一侧突入一直沿着左边走就能找到。至于敌工作部队成功与否完全没有任何关系。

又是一个在高难度没法活下来的角色……这种人，胡乱用用算了，相信也没有人是专门的黄盖控吧。

如果说魏有张辽，则吴有甘宁啊！



甘宁兴霸

武器：霸海 基本攻击力92 **R1：**透明化/方向+R1：跳斩

特殊道具：鹈鸟の羽/魏7章外传 南中争霸战 开战后救出本多忠政、本多忠朝，一段时间后本多忠胜和吕布会先后出现。跟着本多家的三人一路向前冲，很快就会与吕布和他手下的一干武将遭遇。打倒吕布并且达成400人斩后贵重物品就会在我军本阵右边出现了。要注意的有两点：一是本多家的三人不能被击退，二是你很难同时兼顾本多三人和我军本阵的安全，因此杀敌速度一定要快，才能够在本阵出现险情之前达成条件。

南蛮王，大暴走！



武器：百兽王 基本攻击力94 R1：投技

特殊道具：南中王の王冠/蜀6章外传 手取川之战 实现全剑豪生存，亲手击破稻姬、张颌、吕布，再达成300人斩即可入手（与开水门成功与否无关）。那群土鳖剑豪能不能活下来，他们的随机开场走位很关键……我们需要一定的运气。另外为了护人就得优先杀将，但杀了将敌兵的补充就少了，所以300人攒起来也需要努力。贵重品出现于地图东侧中部。

另外，我很想知道孟获至今还出来混为的是什么……

苍天已死，黄天当——立



武器：轰火神杖 基本攻击力64 R1：出现背后灵，猛踩一脚

特殊道具：太平要术/战国5章 官渡之战 在6分钟内做到以下事情：进乌巢KO貂蝉和妖术兵长、击破白马城内武将，以及300人斩，贵重品出现在左上角我方本阵里。另外我还顺手把右上的敌伏兵做掉了，不知是否为必要条件之一。注意，请一定选EASY，不然你会骂娘的。天公将军你怎么还是这副德性啊，我试了半天找不到可以用的招，逼急只好C1连踩了……最后在5分59秒时成功达成300人斩，好了，张天师你可以去滚了。

四世三公的辉煌，都在这把剑上！



武器：真霸道剑 基本攻击力75 SP=R1：一定时间内，我方队员体力越高攻击力越强

特殊道具：霸道铠/蜀7章外传 西凉之战 有点烦的一关，杀人速度是关键，基本条件就是董卓出现后将其击破，并达成300人斩（民只要不全灭就无所谓）。而据个人经验来看，干掉董卓要在6分钟以内完成（击毙他的系统消息要在此时限内出现，如果别人废话太多，善用START吧）；至于300人斩，至少我也是在6分内完成的。过桥后吕布出现，我们抢他的红兔子就赶紧回去找董肥——放心，有本多在，民绝不会被全灭的，反而小强有很大几率很快被他收拾掉。由于对话很多，贵重品发现的信息可能会有一定延迟，不要急于重试，道具就位于民撤退地点旁边的祭坛上——没错，我们还要赶紧兜回去。

袁本初的C6剑气再次被大幅弱化：不能附加属性，同时范围严重缩水，惨就一个字。C3控制好走位的话还可以用，同时C5变成了主力技——但一定要先提速，另外别看这招声势威猛，其实范围也不咋地。

这业火，会将你埋葬！



武器：业火 基本攻击力79 R1：召唤火神，前方扇形火球喷射攻击

特殊道具：火神の羽/蜀5章外传 街亭之传 在我方夹击计策成功、政宗说出被包围的台词之前，完成300人斩。具体操作很简单，开战后冲进中央广场屠杀就行。

但这里将多台词多，系统消息可能会堵塞，注意一定要使“300人斩”的信息出现在夹击计策成功之前（有人说话时就按START，让其在菜单里把话说完，不会浪费时间）。另外个人感觉中央广场的敌将或许也要在此之前全解决（同样也利用START对付他们的废话，以避免出现人已经死了，但是1分钟后才出现击破消息的情况）。贵重品出现在地图中部偏左的位置。

自真三国无双3开始祝融就得到了强化，这次的她依然不乏范围技，但缺点就在于攻速偏慢，这对于短兵刃武将来说是比较要命的——神速和猴子的加速都很必要，以便尽快放出C技。C4是其主打，搭配阳之后可以保证安定性。

如何？我这带来坏灭的舞技？



武器：崩国 基本攻击力73 SP=R1：前往连续光柱突刺

特殊道具：杀生石/战国2章外传 川中岛之战 击破敌援军德川家康以及董卓，之后干掉司马懿即可，贵重品就出现在民的脱出地点——善光寺。在民进入石兵八阵后死蚂蚁会再次叫出伏兵，同时本阵开门。问题就在于显然我们不能去护卫民众，否则此后再去打死司马仲达的时候民也快脱出了，必定来不及回收道具。不过之前护卫得好的话，民不会那么快被全灭的，以妲己姐姐的实力，瞬杀司马懿完全不是问题。

封神演义的人物终于也登场了，相信苏妲己的人气一定非常高，估计没人会因为她搞垮了商汤而恨她吧。

与自己这份人气相配，妲己的实力也是绝强。其SP技杀伤力十分惊人，绝对是妖怪级的，一串突刺过去敌武将很可能就直接上路了。而且她的普通技很赞，范围优秀，打的同时也就是回避，最关键的是赏心悦目——虽然难以集中对单体打击，但没关系，我们还有C技啊。C4（&EX）就是妲己超强的杀招，具体形容无用，自己去体会一下就知道了，无论有多少杂鱼和敌将，就在妲己的舞技下坏灭吧！

反抗我的人，赐予你永远的死亡！



武器：无间 基本攻击力97 R1：集中一点强力攻击

特殊道具：神变鬼毒酒/战国终章外传 白帝城之战 基本的要素为：突破石兵八阵、制压白帝城、全灭城边的守将以及四个方向的敌伏兵；与击破小太郎和吕布无关。据说我军有人败走没关系，如果那样的话我们随意砍就是了——但，至少我胡砍的结果是没拿到，所以还是按着自军无败走去努力吧。

开场即冲入石兵八阵，注意路上别手贱打人，起始点附近的敌兵是用来绊住自军的，否则他们行进得太快，会过早引出一大票伏兵。石兵八阵的解法很简单，就只有一条路，绕进去再绕出来就可以了。进入白帝城后别急着杀隐形鬼，先去把另外两道门开了（门外的人也顺手收拾了），否则制压白帝城后连已有武将带伏兵，无数人废话连篇，门半天不开，真的会耽误很多时间。制压成功后地图的东北、东南、南部以及西南均会出现伏兵，优先解决东门外的敌将，尤其是浓姬附近的。这之后就要衡量一下局势：西路的人会被我军拦住，一时半会儿谁都死不了，其余的人都会追着总大将信长跑，尽量抄近路把他们都做掉吧。

个人的情况是：在毙了最后一个武将之后，贵重品立即出现，位于地图中部。

大蛇远吕智，不愧是最终BOSS级的人物，霸气十足。其普通攻击第一击隐身（无敌），第二击会强制敌人浮空——这些明显都是用来防备那些有刚体可以硬出招的敌人。C2看看就好，而C4全套范围虽然不错，但漂移得太快，难以对单体集中杀伤。C3的冰球如果想冻住人的话，前两方就要敌意挥空。大蛇的主力伤害输出方式是C1：第一击敌防御不能、伤害极大，第二击烧血，第三击驱散。但此招发动过慢，高等级神速推荐配备。此外大蛇恐怕是唯一一个你会想起来用无双的人了——其R1判定范围实在太小，真的就只有那么一点，而他的无双攻击力不错，并且施放后一小段时间内远吕智处于隐身无敌状态，再而且，他于这个状态打出的第一击攻击力是翻倍的。

哇哈哈，我酒池肉林的梦想！



武器：阿修罗 基本攻击力89 R1：投技

特殊道具：九锡/战国3章 九州之战 别被大地图吓到，具体条件其实很简明：5分钟内按顺序击破岛左近、小乔和阿国，此后再完成300人斩——斩人数并不限制在5分钟内。要是没有好马的话，就带个速度型角色赶路吧。其实跑到并杀死目标并不难，烦的是一路上对话太多，只听得无数人贫嘴，砍死守门兵后半天开门的信息都弹不出来——所以一定要用START大法！贵重品出现在地图左上，岛左近本阵外不远。

如果你对董太师有爱的话另说，否则这也是一个令人皱眉的角色。不能说他很烂，但三国里单手刀剑类武将多了，实在显不出仲颖兄有太多特色之处（话说他怎么有这么文雅的字）。加速之后的C3很好玩，但也只能在较低难度肆虐。

奉先……请一定小心



武器：金丽玉锤 基本攻击力68 SP=R1：一定时间内全队成员无双消费量减少

特殊道具：奉先簪/魏7章 山崎之战 条件比较好理解：敌将全灭（含伏兵和妲己），我方全生存。击破猪哥制压天王山后被夺回去也无所谓，但一开始最好清清兵保护一阵儿，这样我方不至于被炮轰导致士气低下而败走。另外入手时我达到了300人斩，不知是否为条件之一。贵重品出现在地图右下角。

貂蝉几个C技的EX版都还不错，至少很美观；但你若据此认为她也只不过是一个平凡的角色，那可就大错特错了。貂蝉姐姐有着极为强力强为……（我不想用无耻这个词）的一招，那就是C1。没错，C1滑铲，配上神速10，最好猴子再给来个加速，你就冲人堆铲过去吧……自然，武器上配有阳、斩等强力属性可以取得最理想的杀伤效果。这招的有效范围超乎你的想象，并且要速度有速度，要多暴力有多暴力，加速后出收招都是极快。非要说遗憾的话……看到貂蝉就那么在地上蹭来蹭去的你可能会心疼。总之，就靠这一招，三国第一美女绝对强势。

这个浊世……小生愿出一份力



武器：丰玉冥天照符 基本攻击力98 R1：前方妖气发射，中者防御下降/方向+R1：自身攻击力和攻速提升

特殊道具：遁甲天书/魏终章 古志城之战 非常简明——击破吕布，其余的按正常流程走就好了：制压四个喷火炮台令古志城开门。挂了小强后贵重品很快发现，位于地图左上的营寨中。

左老神仙是为数不多的虽然身为速型，但实则相当强力的角色。他的两招特殊技都很有用处：降防御的那招即便对方防住也有效果，只是要注意此招发动有些慢，找好距离再放。而方向+R1的无耻之处不是我们从招式表上可以看出来的——它能衍生出本作唯一的隐藏技：方向+R1后再按一下□即可。左元放会瞬间打出一记疾速炮击拳，这招虽然看起来朴素，但攻击力强、速度快，而且全身无敌；其横向和直线上的范围也远比我们看到的要广。请记住，方向+R1，之后□，并且这一招不消费任何东西。至于扫兵，加速后的C4自然还是利器。而C5等在控制好距离后也颇有威力。

但注意左慈毕竟速型，一旦被群殴还是会脱困乏力的，所以也不能一味强打猛突。

截稿前紧急追加！司马懿特殊道具入手方法：司马法/魏6章 陈仓之战 快速制压城墙上的两个据点；在第一批朝仓伏兵到来后，按系统要求击破阿市；200人斩。吕布特殊道具入手方法：飞将铠/吴终章外传 赤壁之战 9分钟内千人斩。

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS II Final Mix

《王国之心》系列的故事在2代已经很完整了，按照惯例，Square Enix在原作推出一年之后又发售了“最终混合版”。与1代的最终混合版不同，2的最终混合版除了收纳《王国之心2》（英语配音+原创剧情+隐藏内容）之外，又用一张DVD的容量制作了GBA上《王国之心 记忆之链》的完全重制版。这套游戏加上《王国之心》1代，构成了一个完整的故事。Square Enix从《最终幻想》时代就开始这样的制作，虽然看上去有用冷饭赚玩家银子的嫌疑，但是为了看到游戏里隐藏的内容，这个游戏又必须得玩。不过这次的最终混合版里带有《记忆之链》的重新制作版，所以它的价值比1代的最终混合版显得高出很多。无论对这个系列有没有了解的玩家都应该好好去玩一玩，以体会到整个游戏的魅力。

史克威尔艾尼克斯名作 携手迪士尼打造新传说

由于KH系列三部作品故事关联相当大，为了帮助玩家理解游戏的剧情，将对系列的前两作剧情进行简单的回顾。索拉、利库与凯丽是三位非常要好的伙伴，由于突然出现的成群无心破坏了星球的心导致他们所在的命运之岛崩溃。三人失散后，索拉来到了夹层世界中的轮回之镇，并被钥匙刃选中成为钥匙刃持有者，同时他还结识了追寻失踪米奇国王的唐老鸭和高飞，三人结伴而行。另一方面，利库为了帮助失去心的凯丽而投向黑暗的一边，在接受了黑暗的力量后，一直隐藏在幕后的黑手安塞姆终于浮出水面并占据了他的身体。在战胜了各种强大的敌人后，索拉终于依靠王国之心门后的光之力量彻底打败了安塞姆，同时门后的黑暗世界物质也开始涌现出来，为了关上大门，米奇与利库毅然留在了黑暗世界。世界开始重组，索拉与凯丽也暂时分别了。

在追寻利库与米奇的旅途中，索拉一行人被神秘的黑衣组织引入了忘却的城堡，这里的城主马尔夏试图通过“记忆的魔女”娜米妮能够操纵索拉记忆的能力来得到光之力量。虽然在城堡中，索拉等人的记忆逐渐丧失，但是娜米妮并不是一个任马尔夏摆布的木偶，在她的帮助下，索拉击败了马尔夏一行。为了恢复失去的记忆，索开始进入沉睡。而另一方面，利库也来到了忘却之城，并且遭遇了一位特殊的朋友，已经化名为DIZ的贤者安塞姆本人，为了加速索拉记忆恢复的速度，利库打败了做为索拉无存形态的XIII机关成员罗克萨斯，并依靠安塞姆把罗克萨斯数据化，放入模拟的黄昏之镇来加速索拉的恢复速度。



←罗克萨斯和阿克塞尔在十三机关的时候就是很好的朋友。



→冰棒是游戏的关键道具。

PS2	本刊译名：王国之心2 最终混合版+			CERO A
	Square Enix	7980日元	2007. 3. 29	
角色扮演	DVD-ROM×2	日版	1人	107KB/53KB

技能详细说明

KH2的战斗虽然比较简单，但是掌握好技能，并在一些boss战中合理进行分配，能帮助玩家们更容易取得战斗的胜利。KH2FM篇新增加了一些技能，更增加了战斗的多样化。总的来说，游戏的战斗过程与过去相比有了不小变化，需要玩家们仔细研究。



←游戏里的世界十分广阔，每个地方都很复杂。

→战斗的过程和2代初版一样以动作为主。

技能名	技能作用	技能名	技能作用
リフレクトガード	按口键能进行防御，并反弹敌人一些攻击	エアコンボアップ	空中连击次数越多，伤害越大
スラッシュアッパー	连击中按口键可以将敌人挑空	リアクションアップ	反应指令伤害增加
エアサイドスラッシュ	空中连击中按口键进行追加攻击	フィニッシュプラス	终结技加强型
フィニッシュライズ	连击末击按口键追加强力空中连击	コンボマイナス	连击数-1
リベンジスラッシュ	被敌人吹飞后，按口键进行受身	チャージバーサク	MP处于恢复状态，可无限连击
スラップショット	强力攻击	ダメージドライヴ	受到伤害转化为恢复变身槽
ドッジスラッシュ	旋转范围攻击	ドライヴブースト	MP处于恢复状态，变身槽增长速度加快
スライドダッシュ	快速冲向远处敌人攻击	フォームブースト	变身时间增长
ストライドブレイク	无视敌人防御强力终结技	サモンブースト	召唤时间增长
エクスプロージョン	与魔力高低相关的连续技	コンビブースト	连携时间增长
エリアルスイープ	空中连续技	EXPチャンス	濒死击倒敌人经验值增加
エアスパイラル	空中接近远距离目标攻击	リーフベール	回复魔法不会因为敌人攻击而中断
エリアルフィニッシュ	空中单体强力攻击	オートロックマジック	使用属性魔法时自动锁定攻击目标
ガードカウンター	防御中可反击敌人	ドロー	吸引附近的小球(D)
オートブレイヴ	濒死时，自动变装为ブレイヴ模式	プライズアップ	击倒敌人掉落小球、金钱增多(D)
オートウィズダム	濒死时，自动变装为ウィズダム模式	ラックアップ	珍惜素材掉落几率增加(D)
オートマスター	濒死时，自动变装为マスター模式	ファイアアップ	火属性攻击伤害增加
オートサモン	可以使用召唤时，自动使用召唤	ブリザドアップ	冰属性攻击伤害增加
トリニティリミット	通过指令连携，三人强力连携技	サンダーアップ	雷属性攻击伤害增加
ハイジャンプ	高跳，按X键时间越长越高	アイテムアップ	道具回复效果增加
エアスライド	按口键能加速移动	ダメージアスピル	受到伤害MP恢复(D)
エアドッジ	空中二段跳	MPヘイスト	MP恢复速度加快
グライド	空中滑行状态	ディフェンダー	濒死状态防御力提升
ライブラ	查看敌人HP	ラストリーヴ	当受到的伤害超过本身的hp时，hp保留1点
エアスパイラル	吹飞状态下按X键进行受身	コンボリーヴ	受到连续攻击的伤害超过本身的hp时，hp保留1点
コンボプラス	地上连续技+1	★EXPゼロ	战斗不会获得经验
エアコンボアップ	空中连续技+1	（注：带★为FM+新增技能，标注"D"符号表明该技能效果可叠加）	
コンボアップ	地上连击次数越多，伤害越大		

游戏难度篇

KH2FM篇一共有4个难度，并且一开始所有难度就可以选择。主要区别如下：

ビギナーモード	简单难度，通关后不能观看隐藏动画
スタンダードモード	中等难度，游戏通关，并且完成蟋蟀笔记，才能观看隐藏动画
プラウドモード	困难难度，蟋蟀笔记完成度达到一定程度，并且打败了罗克萨斯就可以观看隐藏动画。
クリティカルモード	FM篇追加难度，专家难度，敌人攻击力为普通模式的4倍，杂兵攻击频率大幅上升，不过与之相对的，索拉一开始就拥有50点AP和一些技能，再加上一开始就可以装备EXPゼロ，看来是个专门为喜欢研究和挑战的玩家准备的。

变身系统

在KH2中索拉一共有4种变身模式，KH2FM+中追加了一种变身模式。每种变身都有各自的等级和升级方式，变身后附加的技能也不一样，比如**ブレイヴフォーム**模式，当它升级后普通模式就可以追家技能**ハイジャンプ**，其作用为高跳。得到各种变身还能增加变身槽的数量，正常剧情模式下一共有6条，击倒萨菲罗斯后还能再追加1条。

リミトフォーム FM篇追加变装，出现条件为千人大战时自动出现。变装后索拉变为KH中的装束，按R1加其他键可以使用KH中索拉的技能，该变身提升等级的方法为使用KH中的技能加1，经验值加1。

变身模式名	升级方式	追加技能
ブレイヴフォーム	每攻击敌人一次+1	ハイジャンプ(高跳)
ウィズダムフォーム	打倒一个敌人+1	グライド(空中浮游)
マスターフォーム	获得黄球数量	エアドッジ(二段跳)
ファイナルフォーム	击倒一个无存+1	无

小美人鱼世界音乐游戏

第一次来到小美人鱼的世界就可以触发这个迷你游戏，游戏的规则非常简单，当时针的能量槽减少到橙色或者是黄色的位置，按下提示的键位就可以了。

曲目名	获得方法	心得
ミュージカルは乐し	无	只会出现按圈键这种音符。
パート・オブ・ユア・ワールド	获得魔法マグネ后，与佛兰塔对话	追加三角键，同时按下两个键位也不会冲突。
アンダー・ザ・シー	第一次电子世界结束后，	如果出现螃蟹的图标，不要按键就可与螃蟹对话以excellent，但是需要注意，如果是螃蟹和美人鱼一起出现的画面，光标最后一定会变成按键需求。
私は归ってきた	完成加勒比海盗的剧情后，等级达到35以上	新增加紫色的圆圈，需要连续按键才能成功。
ステキな仲间たち	学会雷系终极魔法，并完成狮子王剧情	以上出现过的音符都会出现。

道具填充系统

由于KH系列的战斗中，角色只能使用在战斗前装备在角色道具栏的物品，所以很容易忘记补充，导致战斗困难度增加。针对这点，KH2中增加了一个道具填充系统，具体方法为在菜单中将光标移动到道具上按圈键，选择“**リロードするよく使う**”，这样当道具使用后，就会自动填充同种道具。

←所拉和两个同伴在不同的世界中出现。

快速提升等级

人物等级：在KH2中要快速练级就在游戏后期前往狮子王世界王之间顶上，打成千上万的鱼，不过在FM篇中，这个设定取消了，要快速提高人物等级可以考虑装备两个濒死时EXP上升的道具去最终迷宫无存的世界。

变身练级：每一种变身所需要的条件都不一样：红装为击中敌人一次经验值加1，选择HP高的敌人来进行攻击可以得到绝佳的效果；蓝装为消灭一个无心后经验值加1，最佳的场所是无存的世界第一个场景，有非常多的初级无心可供玩家虐待；黄装是吃加变身槽的小黄球，小的加1，大的加5，练级场所可以考虑花木兰世界中那些坏掉的马车和追忆之洞中的球状机关。白装的升级条件为击倒一个无存后加1，可以选择黄昏镇进行练级，那里有相当多的无存。

召唤快速练级大法

当玩家完成某些剧情得到召唤兽后，一旦满足召唤条件并且召唤槽在3条以上，就可以使用召唤。每消耗一条召唤槽，召唤兽经验+1，需要注意的人，所有召唤兽的经验是共通的，不会要求你分开培养所有召唤兽。练级的最佳场所在冥界入口，因为只要前往斗技场参加比赛，然后马上退出，就能把召唤槽加满，大大加快了反复消耗的速度。召唤对象推荐为彼得・潘，因为他只消耗两条召唤槽就可以召唤。



←利克在游戏的最后终于摆脱黑暗的控制。

在黄昏镇打工的秘诀

在序章的黄昏城中，会有一段四人组准备通过打工来赚取车票钱的剧情，如果在这里打工赚到650元以上，可以令角色AP+1，赚到1050可以让AP+2。推荐项目是滑板送信，只要20秒完成就可以得到50元，熟练以后赚起钱来简直易如反掌，很快就可以挣足。



→战斗画面和以前一样。

隐藏敌人 XIII蘑菇机关

FM篇追加敌人，当完成一个世界后，再次回到该世界就可以找到一只摆着讨打pose的黑色蘑菇，一共有13只，每只都有自己的编号，非常恶搞。接近黑色蘑菇后，按三角键就可以开始一个迷你游戏，游戏的内容根据蘑菇的编号不同而变化，如果成绩非常出色的话，还可以得到FM篇追加的合成素材。只要成绩达标，恢复变身槽的道具是特定掉落的，然后根据成绩还会掉落一些高飞和唐老鸭的武器。打倒这些敌人之后可以使收集度变得完整。

隐藏BOSS 萨菲罗斯

做为FF系列中的人气BOSS，小萨也在KH2的故事中客串出场，并且非常强劲。出现条件是首先需要完成和虚空城相关的所有情节，然后传送到记忆点“结晶的狭间”，一直前往到暗之渊，与小萨对话后就开始战斗。战斗前最好把二段跳与**スライドダッシュ**装备上，一开始小萨就会使用突进斩，如果没有按下指令，很有可能直接就被秒杀，如果指令正确按下，就会造成其硬直，这也是最佳的攻击时候。平时就尽量拉开距离，等小萨攻击收招后就使用**スライドダッシュ**冲过去连击，有时候他会停在空中使用一招将你HP强制变为1的招数，这个时候有两种选择，一种是迅速接近利用二段跳在其出招前破坏掉，如果距离太远没办法破坏没，就选择一直按三角键，因为接下来小萨一定会使用突进斩。当小萨HP降到一定程度，他就会开始使用陨石魔法，利用二段跳左右来回跳跃可以最大限度降低伤害。最后就是一定要有耐心，不要贪心导致功亏一篑。这场战斗是难度最大的，要小心沉着。冷静地对付。



↑索拉的形象在2部作品间发生了不小的变化。



↑这三个人始终是贯穿整个王国之心故事的重要关键角色。

追加迷宫 追忆之洞

完成千人大战的剧情后，前往虚空城的城通用口，在记忆点右边的墙上就可以发现这个隐藏迷宫，里面的敌人都要更强劲一些，而且会掉落FM篇新追加的追忆系素材，为了提高完成度一定要来这里。（注意：里面的部分场景需要浮游技能lv3才能通过）



↑娜米妮屋子中的牢笼，似乎在预示着什么。

追加迷你游戏－皇冠拼图



↑这是游戏中长有的情景。

FM篇追加了一个新的迷你游戏－皇冠拼图，在游戏中的各个世界中都可以找到很多皇冠，每个皇冠都属于不同的拼图组，在蟋蟀的日记中你可以查看目前得到的拼图，完成一个拼图组的游戏后可以得到不同的奖励，有收集僻的玩家努力收集吧。这需要大家到各个地方去转一下，找到隐藏的拼图。当完成所有的皇冠后，索拉的头上就会出现一项皇冠作为对玩家的奖励。

追加BOSS 罗克萨斯

在来到最终决战地无存的世界中，当索拉来到摩天楼时，这里追加了一场与罗克萨斯的战斗，战斗中如果按对指令，索拉就可以使用三刀流，不过很快罗克萨斯会来抢夺那两把钥匙刃，如果成功按对指令（在之前就已经出现的QTE），就可以对其造成巨大伤害。



↑前面的路是未知的，整理好装备之后再前进。

通关之后

游戏通关后，系统会显示玩家的战斗记录，包括游戏时间，蟋蟀笔记的完成程度，并且会提示玩家进行存档，如果是最高难度通关，存档前就会追加一个皇冠，并且自动回到最终boss战前的存档。之后只要打倒最终boss就可以看到结局画面了。



↑游戏的完成度是每个深度玩家所追求的。

探寻不同世界中故事的因缘 乘坐积木非穿来往于平行空间

由于在KH2中，XIII机关的人物没能全勤出场，造成了一些玩家的怨念和不满，针对这点，SE在KH2FM篇中将原来COM篇的XIII机关成员做为2代的隐藏Boss出现，在完成部分世界的情节后就能发现一本书，调查该书就会出现选项，选择第二项就能进入与COM机关的战斗，对战成员根据书上的图案决定。COM机关中BOSS都非常强劲，而且招数极端无耻，玩家需要掌握规律才能比较容易击破，经常连续攻击压得玩家喘不过气，在最高难度下，这点更加明显，稍不注意就会被秒杀。如果只靠等级和物理攻击硬拼，99级也不够本。

影之策略师 ゼクシオン

出现地点■完成第一次前往斗技场的剧情后，再次前往冥界洞穴深处就可以发现COM机关。

战法推荐■做为第一个登场的杰克西昂，HP不是很多，初期攻击方式也比较单一，但一旦伤害达到一定值就开始使用无耻的招数，将索拉拖入书中的世界，回避不能，只有找到杰克西昂本体那本书进行攻击，削减完其HP才能离开。进入书中的世界后，会随机遭遇三种攻击方式：第一种出现很多书，需要找到本体进行攻击，被书攻击后会出现一种状态，这个时候不能进行攻击，但是可以通过三角键进行翻页，选择不同的字样就会得到不同的效果，[いやす]和[かいふく]可以恢复体力，[もどす]与[ぬけだす]可以帮助玩家摆脱这种状态，只要中了状态，就一直翻页直到出现以上两种字样，这样不会过多注意以免被Boss偷袭。第二种攻击方式，画面上出现3个圆形图案，不停的在红蓝间变化，要选择一个圆形图案站进去，并且最后要为蓝色，如果是红色或者是没有选择就会遭到陨石攻击，很容易被秒杀。第三种就是类似激光一样的全屏攻击，只要被打中就会浮空，连续攻击，装备2段跳技能后比较容易躲闪，或者干脆就变身，利用当时的无敌时间躲过。



↑神秘的遗忘城堡在2的故事里已经是往事了。在这里，索拉找回了自己的记忆和最宝贵的东西。



非情的妖姬 ラクシーヌ

出现地点■第一次前往加勒比海盗世界，登陆死岛后发现。

战法推荐■莱克希恩的攻击速度非常快，而且有很多分身，不过在她靠近索拉的时候会出现指令按键，按中后就可以暂时破除她的分身状态，赢得攻击的时间，另外建议装备技能**リフレクトガード**，看准机会按方框进行防御，能破除她的分身状态，并且造成硬直。之后反复刚才的战法就可以打败他。

寂静的豪杰 レクセウス

出现地点■第二次来到黄昏之镇，完成相关情节后在空地出现。

战法推荐■雷克萨斯会不断提升自己的力量，画面左上为索拉的力量数值，右上为雷克萨斯。

优雅之凶刃 マールーシャ

出现地点■第二次前往美女与野兽的世界，完成相关剧情后在野兽房间内出现

战法推荐■COM篇忘却之城的城主马尔夏，建议有了二段跳以后再来挑战。在一开始索拉头像就会出现一个数字，数字的大小是根据玩家的等级来决定的。战斗时多利用二段跳进行躲避，马尔夏攻击的空隙比较大，而且如果被魔法攻击到，只不会计算攻击次数的。在其放四个圆形的黑色魔法时，利用二段跳的滞空时间从空中落到马尔夏的位置进行连击。与马尔夏的战斗中有两种按键指令，一种在靠近马尔夏时会出现，成功按键成功后可以恢复一定头上的数字大小，另外一种可以对其造成巨大伤害。

冰冻的学士 ヴィクセン

出现地点■第二次前往阿拉丁的世界，在商人的房间出现。

战法推荐■相对来说最简单的一位，只要击毁他的盾牌就可以对其本体造成伤害，不过他会随时召唤影之模式的索拉对玩家进行阻扰，他会去攻击NPC，这个时候玩家就可以着重攻击维克森。





《王国之心 记忆之链》是2004年在GBA上发售的卡片游戏。由于是GBA版的关系，游戏的方式和外在表现与PS2版都有比较大的不同，但是当时那一作已经在最大程度是体现了GBA的机能，游戏中的地图错落有致，在BOSS战的时候，背景、人物动作和敌人的表现都达到了2D游戏的极致，可以说《王国之心 记忆之链》是Square Enix在GBA上最优秀的作品。这次《王国之心 Re：记忆之链》作为《王国之心2 最终混合版》中包含的作品，不但整个游戏进行了重新制作，原先2D的画面变为3D，而且追加了不少新的要素。另外因为PS2的键位比GBA要多一些所以这个版本的操作GBA版游戏相比要简便一些。以前只玩过《王国之心2》的玩家们这次一定要好好体会《王国之心 Re:记忆之链》的内容，才能对整个游戏有更深了解。

迷失在遗忘的城堡中 寻找过去记忆的锁链

《王国之心 记忆之链》是GBA版同名游戏的重制作品，正如CAPCOM重制的《生化危机》一样，本作的画面和音乐都在完全重新制作的，故事在GBA版的基础上追加了原创的剧情，操作也与GBA版有比较大的差别，本攻略对游戏的基础操作和系统方面将进行比较详细的介绍。

基本操作

键位	平时	战斗中
左摇杆	控制角色行走（共通）	
右摇杆	转换视角（共通）	
十字键左/右/L1/L2	—	选择卡片
○键	决定/攻击	攻击
□键	—	在战斗中躲闪回避
△键	—	选定卡片/卡片组合攻击
×键	跳跃（共通）	
L2	—	取消选定卡片
R2	—	锁定敌人目标
START	游戏暂停（共通）	
SELECT	查看地图	切换卡片

卡片系统

《记忆之链》的战斗与1、2代不同，由于索拉来到了遗忘之城，他在各个世界的探险实际上是在虚拟空间中找回自己记忆的过程。实际上，所有的战斗都是他一个人进行的。无论是搭档唐老鸭、高飞，还是各个世界的伙伴们，都变成卡片在战斗中以召唤的形态出现。而游戏里的卡片又分成多个种类。在系统画面里，玩家选择“カードデッキ”就可以对手里的卡片进行设置。一共可以设置3种组合，卡片上限取决于主角现在的CP值（Cost Point）。CP越大，战斗时可使用的卡片就越多。

升级与能力提升

在战斗中获得一定的经验值即可升级，升级后可以选择增加主角某一方面的能力。

能力提升	效果
HPアップ	最大HP增加
CPアップ	最大CP增加25
ストック技を覚える	习得新的组合技
アタックアップ	AP增加1点
ダークアップ	DP增加2点

PS2	本刊译名：王国之心2 最终混合版+			
	Square Enix	7980日元	2007. 3. 29	CERO A
角色扮演	DVD-ROM×2	日版	1人	107KB/53KB



战斗类卡片

在战斗中使用的卡片，主要分为以下几个种类：

攻击卡片（アタックカード）为红色，作用是物理攻击。主角每攻击一次就需要消耗一张卡片。从不同的世界可以获得不同的攻击卡片，在后期出现的卡片攻击力较强，有的卡片必须在打败BOSS后，在剧情里得到。最强的攻击卡片是**アルテマウエポン**。



↑唐老鸭和高飞只是配角

魔法卡片（マジックカード）为蓝色，在游戏里较早出现的的魔法卡片是《最终幻想》里的魔法名称，作用与FF里的一样，如**ファイア**、**ブリザド**、**サンダ**—等等。随着剧情的推进，索拉还会得到一些带有《王国之心》人物的卡片，作用大致相当于召唤，如使用克劳德的卡片就可以召唤他出来进行攻击。

道具卡片（**アイテムカード**）为绿色，沿用了FF系游戏的恢复道具名称，但是**ポーション**的作用不是回复体力（药草才是），而是在战斗中快速回复攻击卡片的数量。**エーテル**的作用是回复魔法类卡片的数量，**エリクサ**—可以回复2种卡片。

伙伴卡片（フレンドカード）为绿色，作用也是召唤同伴，但是这种卡片只能在战斗过程中得到，不能装备在平时的卡片栏中。其中唐老鸭和高飞的卡片最容易得到。其余的是在各章中遇到的朋友们的卡片。

敌人卡片（エネミーカード）为灰色，在打倒特定敌人之后有一定的掉落概率，BOSS的卡片在打倒之后100%可以得到。这些卡片都有一定的辅助效果，在战斗时按SELECT切换，有一定的使用次数限制。

米老鼠卡片（ギミックカード）为绿色，上面有米老鼠头像，常在BOSS战中出现，对我方有很大的辅助作用。



战斗流程

在地图上撞上敌人就可以进入战斗（如果在接触之前攻击敌人或者拿东西砸敌人，战斗开始后敌人就处于气绝状态）。之后要就按○键选定卡片行动。注意敌人也是有卡片的，这时需要比较敌我双方卡片上的数字，数字小的一方的卡片就会失效（**カードブレイク**），数字一样大的话双方同时失效。数字为0的卡片可以将敌人所有卡片无效化（前提是你比敌人出手要早）。按△键可以将要用的卡片抽出来，3个一组，再按△键就发动卡片组合攻击（**ストックカード**），卡片上的数字相加后效果倍增，达到一定的数字还可以引发特殊组合技（**ストック技**）。在卡片用完之后按○键Reload，之后就可以从新使用。



←在遗忘的城堡里面，所有的魔法和武器都是无效的。



非战斗类卡片

这种卡片一般是开门、推进剧情用的，包括以下两种：

地图卡片（**マップカード**）打倒敌人之后即可得到，作用是打开地图上封闭的门。根据卡片属性不同，进入下一个空间的时候会有各种附加效果。这种卡片也有红、绿、蓝三种颜色，其中的**モーグリルーム**卡片打开门之后会出现商店，在商店里可以买卖各种卡片，需要消费一定的**モーグリポイント**（相当于金钱，在战斗和地图上都可以得到）。

↑系列的故事在已经很完整

钥匙卡片（**キーカード**）为金色，一般是随着剧情的推进得到的，找到第三个卡片（真实**へのキーカード**）之后一般就进入BOSS关。

另外“未知**なる宝のキーカード**”可以进入隐藏的关卡，要追求地图完成度的话就必须找到。

天空 陆地 海洋 和记忆中沉淀的诸多难忘往事 在迷茫的世界中寻找属于自己的最宝贵的东西

本作分为索拉篇和利库篇，两人分别为该篇主角。第一次游戏时只能使用索拉，通关一次之后可以使用利库。

游戏的基本流程是一致的，整个故事发生在遗忘之城内。首先进入一个世界，在这个世界里依次拿3把钥匙，打开最后一道门之后就进入这个世界的BOSS战（在这之前可能有几场剧情安排的战斗）。之后进入下一层。其中第2—6层的世界可以任选，第7—10层的世界可以任选。注意根据所选楼层次序的不同，一些BOSS的能力会有差别。

ガードアーマー 出现地点■トラヴァースタウン

攻略要点■它的身体分为头部、躯干、四肢等部分。使用在之前得到的魔法**ブリザド**可以给它造成比较大的伤害。米老鼠卡片对它的效果是使其在5秒左右的时间里处于麻痹状态。这时候如果有高飞的卡片，可以配合使用，很容易就可以将它打败。

アクセル 出现地点■遗忘の城

所持卡片アタックカード(第1战)										
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目（1）	1	0	2	1	2	0	1	0	0	0	7枚
卡片数目（2）	0	2	0	2	1	2	0	0	0	0	7枚
所持卡片アタックカード(第2战)											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目（1）	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	26枚
卡片数目（2）	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	27枚
所持卡片アイテムカード											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2枚
所持卡片エネミーカード											
アクセル、レッドノクターンのカード											

攻略要点■这是第一个同样用卡片组的敌人。本攻略记录了这种敌人所带的卡片的数目和上面的数字，其中“卡片数目”可能有多栏，依照该角色出卡的规律和次序，用数字区分开。也就是说他们出卡的顺序是按照（1）、（2）、（3）……的规律所出的。第一次的**アクセル**并不强，只要注意他出卡的数字，不要被他break就可以。他的火系攻击可以躲避，第2次的能力有所强化，可以多准备几枚0号卡和9号卡，在他大号卡比较多的时候先用0号卡封掉他的进攻，再用自己的大号卡反击。注意第2次他手里有2个**エリクサ**—，必须把它们break掉。

ジャファー 出现地点■アグラバー

攻略要点■战斗场地的地板是上下运动的。这时候要攻击的不是BOSS本体，而是空中飞着的鹦鹉抓的那盏灯，要抓紧时机跳起来对其攻击。注意脚下的地板，以及旁边的BOSS放出的灼热射线。只要躲得及时，就没什么危险。索拉可以利用钥匙间直接用冰系魔法对BOSS本体攻击，但是不推荐。米老鼠卡片的效果是使BOSS暂停运动，所有地板恢复正常。这时候要抓紧攻击鹦鹉。

クラウド 出现地点■索拉篇オリンポコロシアム

所持卡片アタックカード										
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目（1）	1	1	2	2	2	1	1	1	1	0	12枚
卡片数目（2）	1	1	2	2	2	1	1	1	1	0	12枚
所持卡片アイテムカード											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1枚

攻略要点■有了上次和**アクセル**作战的经验，对付克劳德应该不是很难。需要注意的是他的“超究武神霸斩”（有点像战国无双里信长的无双技），攻击范围广而且伤害力大，要及时躲避或break。因此0号卡是要多多准备的了，还得看好他出招的时机。不要让他有使组合技的机会。注意他身上有一个**ハイポーション**。

ハデス 出现地点■オリンポコロシアム

所持卡片アタックカード										
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	13枚
所持卡片マジックカード											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	0	1	1	2	2	2	2	1	1	1	13枚
所持卡片アイテムカード											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2枚
所持卡片エネミーカード											
ハデスのカード：レッドノクターン											

攻略要点■他在变身的时候属性是火，适合用冰系魔法攻击。准备好0号卡，找机会break他的组合技，之后抓紧机会进行攻击。他也有2个**エリクサ**—，要及时阻止使用。

トリックマスター 出现地点■ワンダーランド

攻略要点■这家伙没有卡片组，注意回复体力配合攻击就可以了。在这里使用米老鼠卡片可以出现一个巨大的桌子，可以用来掩护。躲避得当的话，打赢它应该不难。

パラサイトケイジ 出现地点■モンストロ

攻略要点■要接近作战的话，就站在敌人正前方的台子上攻击。当台子动得太厉害时就跳上另外的台子。体力减少就及时回复，然后奋力向其猛攻，如此往复即可。使用米老鼠卡片的效果是使脚下的地面在10秒内保持正常状态。

ブギー 出现地点■ハロウィンタウン

攻略要点■它的攻击方式比较特别，每次扔一个骰子出来，如果骰子停下来的话就会依照不同的点数发动攻击。从1到6分别是**ノコギリギミック**、**ガーゴイル**×2、**ワイトナイト**×2、**ナイフギミック**、**サーチゴースト**×2回复**ギミック**。在骰子消失之前攻击它，它就没有还手的机会。所以这个BOSS是最好打的了。米老鼠卡片的作用在这里体现得到倒不是很大。

アースラ 出现地点■アトランティカ

攻略要点■这个BOSS用触手护住自己的脸，所以要先攻击触手，之后攻击脸部（只攻击触手是不费血的）。在利库篇中，由于卡片比较差，很容易被它break，需要注意。米老鼠卡片可以使它的脸露出来，这时候要集中攻击就可以了。

フック 出现地点■ネバーランド

所持卡片アタックカード											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10枚
所持卡片マジックカード											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10枚
所持卡片エネミーカード											
フック、シーネオン、パーレーツのカード											

攻略要点■这家伙的特技是到处扔炸弹（肥肥？夏侯敦？）。用0号卡抵消攻击是比较容易的。之后就可以反击了。注意地板会摇晃，有的时候攻击不能。在战斗之前装备加血的魔法**ケアル**，预备在体力低下的时候及时回复。他的比较厉害的一招就是8连砍+炸弹，在发动之前最好就将其break掉，然后集中优势卡片进行攻击。

マフィセントドラゴン 出现地点■ホロウバスティオン

攻略要点■变成火龙之后的BOSS，其火焰喷射之后可以追踪，在这之前将其break掉。另外它还会用地震攻击和狂咬。在它喷火的时候，跳起来攻击就有机会得到米老鼠卡片。在得到米老鼠卡片之后，会形成石头台阶，这时候应该跳上去猛攻。

ダークサイド 出现地点■デスティニーアイランド

攻略要点■这个BOSS在一般的时候无法攻击，必须在它攻击的时候才有机会。它的攻击方式为光球——捶击地面，循环往复。在它砸地的时候用跳跃躲开。灵活运用break，在得到米老鼠卡片之后出现浮游平台，跳上去攻击。利库篇中用跳跃攻击就可以简单地打到它。

ラクシーヌ 出现地点■遗忘の城

所持卡片アタックカード（第1战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10枚
所持卡片マジックカード											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10枚
所持卡片アイテムカード											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2枚
所持卡片エネミーカード											
イエローオペラのカード											
所持卡片アタックカード（第2战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20枚
所持卡片マジックカード（第2战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	10枚
所持卡片アイテムカード（第2战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2枚
所持卡片エネミーカード（第2战）											
ラクシーヌ、イエローオペラのカード											

攻略要点■好不容易出现一次的美女BOSS，当然不能轻视。第1次和她打的时候注意把0号卡集中放在一起，多用break破坏她的组合技，在她没有卡片的时候抓紧攻击。第2次的时候注意她有**エリクサー**，先集中break掉。之后的攻击就容易了。攻击的时候使用**ファイナルブレイク**等无属性技比较有效。

リク=レプリカ 出现地点■遗忘の城

所持卡片アタックカード（索拉篇第1次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目（1）	1	0	1	2	2	2	2	1	0	1	12枚
卡片数目（2）	1	0	1	2	2	2	2	1	0	1	12枚
卡片数目（3）	0	2	0	0	1	3	1	0	2	0	9枚
所持卡片アイテムカード（索拉篇第1次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2枚
所持卡片エネミーカード											
シャドウのカード											
所持卡片アタックカード（索拉/利库篇第2次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目（1）	2	1	2	2	3	3	2	2	1	2	20枚
卡片数目（2）	2	0	1	1	1	1	1	1	0	2	10枚
卡片数目（3）	0	2	0	0	2	3	2	0	2	0	11枚
所持卡片アイテムカード（索拉/利库篇第2次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	3枚
所持卡片エネミーカード（索拉/利库篇第2次）											
シャドウのカード											
所持卡片アタックカード（索拉篇第3次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目（1）	2	1	1	2	3	3	2	1	1	2	18枚
卡片数目（2）	2	0	0	0	3	3	0	0	0	2	10枚
卡片数目（3）	0	2	0	0	3	3	0	0	2	0	10枚
卡片数目（4）	0	1	2	1	1	1	1	2	1	0	10枚
所持卡片アイテムカード（索拉篇第3次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	0	0	0	0	1	2	1	0	0	0	4枚
所持卡片エネミーカード（索拉篇第3次）											
シャドウのカード											
所持卡片アタックカード（索拉篇第4次/利库篇第2次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目（1）	2	2	0	2	3	3	2	0	2	2	18枚
卡片数目（2）	2	2	1	2	3	3	2	1	2	2	20枚
卡片数目（3）	0	1	1	1	2	2	2	1	1	0	11枚
卡片数目（4）	1	2	2	0	0	0	0	2	2	1	10枚
所持卡片アイテムカード（索拉篇第4次/利库篇第2次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	0	0	0	0	1	2	1	0	0	1	5枚
所持卡片エネミーカード（索拉篇第4次/利库篇第2次）											
リク、シャドウのカード											

攻略要点■这个利库是复制品。索拉篇第1次到第3次使用普通攻击就可以将其打倒。第4次的时候多用0号卡将他的组合技break掉，注意不要失手，否则后果严重。斩铁剑（**ゼンテツケン**）对他很有效，无属性技也很有效。一定要将他的**エリクサー**break掉。

利库篇的第1次用普通攻击就可以打倒，第2次难度比较高，因为自己的卡片很弱。只能等时间在他的卡片用完之后再利用Reload的时间攻击。平时还是以躲避为主。注意用**ブギー**的卡片回复体力，周旋作战。这一战没有米老鼠的卡片，是一个难点。

ヴィクセン 出现地点■遗忘の城

所持卡片アタックカード（索拉篇第1次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	2	3	1	3	0	0	0	1	1	3	14枚
所持卡片マジックカード（索拉篇第1次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	3	1	3	1	0	0	0	3	1	2	14枚
所持卡片アイテムカード（索拉篇第1次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目（1）	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4枚
卡片数目（2）	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	4枚
所持卡片エネミーカード（索拉篇第1次）											
ブルーラプソディのカード											
所持卡片アタックカード（索拉篇第2次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	3	3	1	3	0	0	0	1	2	3	16枚
所持卡片マジックカード（索拉篇第2次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	3	2	3	1	0	0	0	3	2	3	17枚
所持卡片アイテムカード（索拉篇第2次）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目（1）	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	5枚
卡片数目（2）	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	6枚
エネミーカード（索拉篇第2次）											
ヴィクセン、ブルーラプソディのカード、エアパーレーツのカード											
所持卡片アタックカード（利库篇）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	3	2	1	0	0	0	0	1	2	3	12枚
所持卡片マジックカード（利库篇）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	3	2	1	0	0	0	0	1	2	3	12枚
所持卡片アイテムカード（利库篇）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目（1）	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2枚
卡片数目（2）	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	4枚
所持卡片エネミーカード（利库篇）											
ヴィクセン、ブルーラプソディのカード、エアパーレーツのカード											

攻略要点■第1、第2次交战时先用0号卡break他的攻击（预先准备5张以上的0号卡），将他的组合技、**エリクサー**、**エーテル**等卡片都break掉。等他的卡片用完之后，再集中起来打。对于他的**リレイズ**卡，可以用**パラサイトケイジ**的卡片使之无效化。

レクセウス 出现地点■遗忘の城

所持卡片アタックカード											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目（1）	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20枚
卡片数目（2）	0	0	0	3	3	3	3	3	3	0	18枚
所持卡片マジックカード											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10枚
所持卡片エネミーカード											
レクセウスのカード											

攻略要点■还是用0号卡先把他的大号卡全部break，尤其是在他发动组合技的时候。在他无法使用组合技的时候，集中攻击。

マールーシャ 出现地点■遗忘の城

所持卡片アタックカード（第1战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	2	1	1	1	2	2	2	3	3	3	20枚
所持卡片マジックカード（第1战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	2	1	1	1	2	2	2	3	3	3	20枚
所持卡片アイテムカード（第2战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2枚
所持卡片エネミーカード（第2战）											
マールーシャのカード											

攻略要点■第1次交战的时候，要准备3枚以上的0号卡片，将其所有组合卡片break掉。在没有0号卡的时候立刻Reload，最好有回复道具卡做储备。注意他的**エリクサー**卡，在break之后就可以比较容易地打了。灵活利用斩铁剑可以比较多地消耗他的体力。

第2次战斗是最终战，一开始的时候要躲开他的镰刀，把他的镰刀打掉之后他会用身体撞人，首先将这招break掉，这一战得准备足够的0号卡，最好有**エリクサー**辅助。他一撞人就立刻break，之后才有机会攻击他的本体。反复如此，就可以把他的血磨光。

◆アンセム 出现地点■遗忘の城

所持卡片アタックカード（第1战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10枚
所持卡片マジックカード（第1战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10枚
所持卡片アイテムカード（第1战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1枚
所持卡片アタックカード（第2战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	42枚
所持卡片マジックカード（第2战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	42枚
所持卡片アイテムカード（第2战）											
卡片数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合计
卡片数目	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2枚
所持卡片エネミーカード（第2战）											
アンセムのカード											

攻略要点■第一战的**アンセム**非常弱，集中攻击就可以打败。在熟悉了利库的操作之后，就可以比较容易地打败他。第2次这家伙会比之前强化很多。基本的攻击方式没有多大变化，但也多了一些厉害的技能，他会召唤无心做炮灰到前面做挡箭牌。还有一招是无心从利库的脚下冲上来，如果不能闪开或break掉，几乎必死无疑。这招动作很快。要躲闪的话，只要在**アンセム**周围转圈就行了，但有时还是躲闪不开。好在他这组牌的数量不是很大，要break也不是很困难，准备足够的0号卡对付他。在他变身前多利用组合攻击积攒DP，很快就可以变身了。变身之后不要用特技，直接使用物理攻击。配合米老鼠的卡片，反复几次就可以取胜。这场战斗是最难的，一般来说，在这里要有死掉2—3次的觉悟。





《王国之心 记忆之链》2名主人公个人技能一览



游戏中有索拉和利库两位主人公，其中索拉的冒险世界在遗忘之称的地上部分，利库则在该城的地下部分。在完成了索拉篇的流程之后，就可以选择利库进行冒险了。原本把自己封闭在异世界的利库，在迪兹（真正的安塞姆）和米老鼠国王的指引下，战胜了自己内心的黑暗，找到了光和希望。

フレンド技

技名	修得条件	必要卡片	伙伴能力
マジック	初期	ドナルド ×1～3	ファイア/ブリザド/サンダー/ケアル
ファイアドナルド	アグラバー隐藏部屋	ファイア+ドナルド+魔法カード	5.0倍炎属性魔法
グーフィーアタック	初期	グーフィー×1～2	回转攻击
グーフィートルネド	初期	グーフィー×3	回转攻击
ストームリーパー	アグラバー	アラジン×1～3	物理攻击
サプライズ	ハロウインタウン	ジャック×1～3	ファイア/ブリザド/サンダー/グラビデ
スパイラルウエイブ	アトランテイカ剧情	アリエル×1～3	回转攻击
スラストラッシュ	ネバーランド剧情	ピーターパン×1～3	飞行攻击
フエロシアスランジ	ホロウバステイオンの剧情	ビースト×1～3	体当攻击

召唤技

技名	修得条件	必要卡片	威力	属性	强化方法
ブラウドアロ	トラバースタウン剧情	シンバ×1－3	3.0~5.0倍	无	サモンアップ
ショータイム	アグラバー完成	ジーニー×1～3	6.0倍	雷	サモンアップ
凶斩り	オリンポコロシアム剧情	クラウド×1～2	5.0倍	无	サモンアップ
凶斩り・改	ホロウバステイオン宝物部屋	クラウド+ストップ+アタックカード	5.0倍	无	サモンアップ
超究武神霸斩	オリンポコロシアム剧情	クラウド×3	10.0倍	无	サモンアップ
スプラッシュ	モンストロ剧情	ダンボ×1－3	1.5倍	冰	サモンアップ
ツインクル	ネバーランド剧情	ティンク×1－3	—	HP回复	サモンアップ
パラダイス	100エーカーの森任务完成	バンビ×1－3	0.1	无	サモンアップ
パラダイススタンプ	在100エーカーの森让プー和ティガー对话	バンビ+アタックカード×2	0.1倍	无	サモンアップ
フレアブレス	ホロウバステイオン隐藏部屋	ムーシュー×1－3	1.5倍	炎	サモンアップ

ストック技

技名	修得条件	卡片组合	必要数字	威力	属性	强化方法
スライドダッシュ	等级上升时	同种アタックカード×3	10～15	2.5倍	无	无
スタンインパクト	等级上升时	同种アタックカード×3	20～23	1.0倍	气绝效果	マジックアップ
ストライクレイド	等级上升时	同种アタックカード×3	24～26	1.0倍	气绝效果	无
ファイナルブレイク	等级上升时	不同种アタックカード×3	10～15	2.0倍	无	无
ソニックレイヴ	等级上升时	不同种アタックカード×3	20～23	2.0~6.0倍	无	无
ザンテツケン	等级上升时	アタックカード×3	0或27	1.0倍	对手卡片Reload不能	无
ラストアルカイム	等级上升时	アタックカード×3	1～6	2.5倍~5.0倍	无	无
ラグナロク	等级上升时	アタックカード×3	7～9	13.0倍	无	マジックアップ
トリニテイリミット	到达最终地点	アタック+ドナルド+グーフィー	1～6	25.0倍	无	マジックアップ

魔法技

技名	修得条件	卡片组合	威力	属性	强化方法
ファイア	在1F出口打倒アクセル	ファイア	5.0倍	炎	マジックアップ、ファイアアップ
ファイラ	同上	ファイア×2	10.0倍	炎	マジックアップ、ファイアアップ
ファイガ	同上	ファイア×3	15.0倍	炎	マジックアップ、ファイアアップ
ファイアレイド	モンストロ宝物部屋	ファイア+アタックカード×2	5.0倍	炎	ファイアアップ
ホーミングファイラ	ネバーランド宝物部屋	エアロ+ファイア+魔法カード	10.0倍	炎	マジックアップ、ファイアアップ
ファイガブレイク	トワイライトタウン宝物部屋	ファイア+ムーシュー+アタックカード	12.0倍	炎	マジックアップ、ファイアアップ
メガフレア	等级上升时	ムーシュー+ファイア×2	20.0倍	炎	マジックアップ、ファイアアップ
ブリザド	初期	ブリザド	4.0倍	冰	マジックアップ、ブリザドアップ
ブリザラ	初期	ブリザド×2	8.0倍	冰	マジックアップ、ブリザドアップ
ブリザガ	初期	ブリザド×3	13.0倍	冰	マジックアップ、ブリザドアップ
ブリザドレイド	オリンポコロシアム宝物部屋	ブリザド+アタックカード×2	5.0倍	冰	ブリザドアップ
ホーミングブリザラ	アトランテイカ宝物部屋	エアロ+ブリザド+魔法カード	8.0倍	冰	マジックアップ、ブリザドアップ
アクアスプラッシュ	モンストロ隐藏部屋宝箱	ブリザド+ファイア+エアロ	2.5倍	冰	マジックアップ、ブリザドアップ
サンダー	在6F打倒ラクシーヌ	サンダー	3.0倍	雷	マジックアップ、サンダーアップ
サンダラ	同上	サンダー×2	5.0倍	雷	マジックアップ、サンダーアップ
サンダガ	同上	サンダー×3	8.0倍	雷	マジックアップ、サンダーアップ
サンダーレイド	ネバーランド隐藏部屋宝箱	サンダー+アタックカード×2	12.0倍雷	サンダーアップ	
ケアル	初期	ケアル	HP50	回复	マジックアップ、ケアルアップ
ケアルラ	初期	ケアル×2	HP150 回复		マジックアップ、ケアルアップ
ケアルガ	初期	ケアル×3	HP300	回复	マジックアップ、ケアルアップ
ミラクルギフト	ハロウインタウン宝物部屋	召唤カード+魔法カード、アイテムカード	HP50	回复	无
グラビデ	アグラバー宝物部屋	グラビデ	HP20%	HP减少	マジックアップ
グラビラ	同上	グラビデ×2	HP40%	HP减少	マジックアップ
グラビガ	同上	グラビデ×3	HP70%	HP减少	マジックアップ
グラビデレイド	ハロウインタウン隐藏部屋	グラビデ+アタックカード×2	一定量	HP减少	无
ストップ	ワンダーランド宝物部屋	ストップ	—	—	マジックアップ
ストプラ	同上	ストップ×2	—	—	マジックアップ
ストプガ	同上	ストップ×3	—	—	マジックアップ
ストップレイド	ワンダーランド隐藏部屋	ストップ+アタックカード×2	—	—	マジックアップ
ショックインパクト	アトランテイカ宝物部屋	シンバ+アタックカード×2	—	—	无
エアロ	在7F打倒リク=レプリカ	エアロ	3.0倍	无	マジックアップ
エアロラ	同上	エアロ×2	6.0倍	无	マジックアップ
エアロガ	同上	エアロ×3	9.0倍	无	マジックアップ
ジャッジメント	デイステイニーアイランド宝物部屋	エアロ+アタックカード×2	2.5倍	无	无
トルネド	等级上升时	エアロ+グラビデ+召唤カード 13.0倍	无		マジックアップ
リフレクトレイド	ホロウバステイオン宝物部屋	クラウド+アタックカード×2	5.0倍	无	无
クイエク	アトランテイカ隐藏部屋	グラビデ+シンバ+魔法カード	8.0倍	无	无
デジョネーター	在8F打倒リク=レプリカ	ストップ+グラビデ+エアロ	—	无	无
デジョン	トワイライトタウン隐藏部屋	ストップ+エアロ×2	—	无	无
バインド	在100エーカーの森让プー和イーヨー对话	グラビデ+ストップ+魔法カード	1.0倍	麻痹攻击	マジックアップ
コンフュ	在100エーカーの森让プー和ピグレット对话	ジーニー+ティンク+召唤カード	1.0倍	混乱魔法	マジックアップ
テラー	到达ハロウインタウン	召唤×3	—	混乱魔法	无
シンクロ	在100エーカーの森让プー和ラビット对话	ケアル+グラビデ+エアロ	—	辅助攻击	无
テレポ	ネバーランド宝物部屋	魔法カード×3		移动魔法	无
ホーリー	等级上升时	メガエーテル+ラストエリクサー+アイテムカード	6.0倍	无	マジックアップ



索拉作为故事的第一主人公,他的技能比较多一些，战斗的时候召唤的卡片也比利库要多。利库虽然没有太多卡片，但是他拥有独特的D-mode（开启黑暗模式），在战斗中能够占据一些优势，但是因为卡片数量比较少，在对BOSS战的时候，难度还是比较大的。

ストック技（Dモード）

技名	修得条件	必要卡片	卡片数值	威力	属性	强化方法
ダークブレイク	在B12ホール打倒オンセム	ソウルイーター×3	5～15	2.0倍	无	なし
ダークファイガ	在B 12ホール打倒オンセム	ソウルイーター×3	16～25	8.0倍	无	なし
ダークオーラ	在B12ホール打倒オンセム	ソウルイーター×3	27	5.0倍	无	无

フレンド技

技名	修得条件	必要卡片	功能
MMミラクル	到达B12出口	米老鼠×1～3	秒杀敌人杂兵+HP回复

↓除了战斗之外，在这样的地方有许多存档的地方。按△键存储。





↑在不同的世界里都有许多朋友，通过他们可以推动故事想前发展。

寂静岭

潜伏在记忆深处的恐怖回忆

Vol.02

□责编/小沛

得到了雪莉的信息，哈里赶往学校。然而学校的一切更加令人不可思议，就像是一个异次元空间，更多稀奇古怪的怪物开始向哈里疯狂地袭击。已经身心疲惫的哈里能够战胜它们吗……

第五节

为了收拾校园操场上的疯狗，哈里又浪费了4发子弹。但总算是安全地来到了密得威驰小学。

哈里推开教室的大门，战战兢兢地来到大厅，右手举起手枪，左手拿着电筒。不知道教室里面是否也有疯狗，哈里紧张地竖起耳朵聆听这里的动静。没有声音，也不觉得有怪物。看来怪鸟也飞不进来，而疯狗更无法打开教室的大门。

"雪莉。"呼喊女儿的声音像是被黑暗吞没了。走廊里的回声就是对哈里的回答。

"雪莉，你在哪里？"哈里不敢马虎大意，握紧手枪，小心翼翼地在大楼里搜索。从一楼到地下室，再返回一楼到二楼，最后来到屋顶。包括厕所在内的每个单间都被哈里检查过。没有人。

一定在这里的哪个地方。雪莉从坏人手里逃了出来，自己悄悄地藏了起来。——或者还是，被坏人堵住了嘴无法出声。

一想到坏人用他肮脏的手，按住雪莉的嘴……哈里不住地晃动自己的头，不让大脑胡思乱想。这些可怕的想法会使人变得失落。这样不行！要坚强！雪莉现在一定还很健康！这种程度的寻找还不够，应该再搜查一遍。从正门大厅开始，再重新来一遍。这里一定还有我没检查过的地方。

在从大厅走向中央楼梯的路上时，哈里突然站住了。引起他注意的是接待室。有红色的液体，像飞溅过的血液，沾满房间的墙壁和柜子。

这是刚才检查过的房间，刚才根本不是现在这样子。哈里惊慌失措地冲进房间，里面没有女孩的尸体，也没有死人，只有刚刚喷洒过的血液。

看到不是最坏的结果，刚刚失魂落魄的哈里镇定了下来，就像突然失去了力量一样倒在旁边的柜子上。柜子上放着一本登记外来人员用的文件，书页上被人用蘸过鲜血的手指胡乱涂过。

不对，不是胡乱涂抹，是文字。用血液留下的信息。哈里盯着写在黑色文字上面的红色文字。上面涂着像诗一样的谜题文章：

五点

暗室里透出闷热的风

点起火焰打破了寂静

野兽们从饥饿中苏醒

诱饵将打开时间之门

这不像是雪莉写的，这本来就不是七岁的孩子能够写得出来的东西。尽管如此，哈里还是从字里行间感觉到，这是雪莉要告诉他的信息，并确定这就是她留下的诗。这是超出理解范围，只有亲人之间才能够了解的默契。雪莉到底是什么时候掌握了这种能力的呢？

哈里拿着文件，一句话一句话地反复思考。看到"时间之门"，哈里脑海里闪过，在庭院角落里的钟塔。像是由混凝土组合而成的四角形基座上，竖立着一个塔，并不是相当大的塔。但在基座中间像是有个能够隐藏起一个人的位置。刚才本来想到里面去调查一下，但没有找到可以进入的门，想到或许是从地下某个地方才能通向里面，于是放弃了。哈里决定再去调查一下。

哈里便向钟塔方向前进。手表指针已过六点。可钟塔的指针一直停在五点钟。可能找到使钟塔指针活动的动力，就可以发现通向钟塔内部隐秘通道。"暗室"让人联想到地下室，那里好像有独立的发电机。打开发电机开关后，隆隆地响声带着气流，将会打破地下室的安静，这也符合"闷热的风"与"点起火焰打破了寂静"。

哈里匆忙跑下楼梯，打开地下发电室的门。在圆形灯光的照射下，一个由金属制造，外表粗糙，体型硕大的东西显现了出来。上面镶着一个塑料的名签。一按操纵板上的按钮，就点亮一个红色指示灯并且发出点火的爆炸声。点火声之后，马上发出轰鸣。煤油燃烧的隆隆声从发电机里传出来。

哈里离开了这里，在上楼梯的路上听到钟塔报时的音乐。钟塔指针开始走动了，报出五点的音乐。隐藏钟塔的门果然是……

组成钟塔基座的水泥板中有一块发生了偏移。厚重的石快横移出来，露出一个可以允许正常成人通过的入口。仔细查看，发现里面有一个方形地穴，还带梯子。看来只有通过梯子，才可以进到钟塔里去。

哈里没有多想，爬了下去。下去的通道不长，马上到了底。那里还有通道，一直通往前方。没走多远，又看到一个地道。顺着梯子下去。

"到了吗？"哈里开始觉得困惑。怎么又回到了原来的地方——学校里的庭院。阴暗的天空与迷雾混杂着。回头注视钟塔，与刚才一模一样。样式与材质都是一样的。

在密多威驰小学的地下，还建有一个丝毫不差的同样建筑。为什么呢？为什么两个相同学校之间只有一条地下通道连接？从逻辑上来说不合理，从经济上来说也很浪费。物理角度来看更是不可能，因为整个地下通道的长度与两个学校中心的距离相差太大了。

口袋里的收音机响了起来。看来危险已经临近了。哈里马上用手电筒照着自己附近所有的方向。

啪嗒、啪嗒……听到从庭院方向传来，像是某人光脚走在瓷砖地上的声音。果然有人走来了，看起来是一个身材矮小的家伙。同人类走路的姿势相似，但绝不是人类，一个靠两肢走路的怪物。

它好像没有头。或者是因为它的脑袋太小，看起来像没有。它的脸被包裹在一个不明物体之中，鼻子和眼睛都好好地长在上面。怪物的脸从不明物体裂开的口子里露出，它肥硕的手看起来不应当叫做手，上面还长着像军刀一样的爪子。

可以看到这个怪物口里突出来的牙齿在动，说着让人听不清的话。哈里侧耳倾听，打算从它嘴里听出点什么，但什么也听不出来。它那动作，好像是为了把哈里吃掉而做的准备运动。

哈里从腰带上把枪拔了出来。本来哈里已经修理过两只疯狗，所以他对消灭这个怪物也相当有信心。尽管如此，但怪物有着与人相似的外形，所以与它战斗，比起"鸟"和"狗"的恶心程度和恐怖程度都要强烈。

怪物胸部中枪之后，痛苦的声音似乎表明，胸部是它的弱点。黑红色的鲜血冒出来的同时，怪物的脚步也开始稍微变得迟缓了。但还是坚持用迟钝的步伐向哈里靠近。"军刀"时开时合，好像打算切开哈里身上的肉。

哈里紧闭着双眼，歇斯底里地大叫着，恣意倾泄着枪中的子弹。就像初次面对狂犬时一样。一阵枪响过后，只剩下扣动扳机的声音。

怪物仰卧在地，流了一大片的血，而且它还不住地痉挛。怪物死的姿势让人不舒服，其场面更让人觉得恶心。消灭了怪物后，哈里并没有感到放心，感觉很不好，脸已经扭曲了。他神经质地用袖子擦了擦满脸的血。这家伙肯定不是开天辟地时创造出来的生物。平常对这种事情根本不相信的哈里，现在也终于开始相信这种事情的存在。

这里与刚才的密多威驰小学存在差异。空气里仿佛飘浮着让人感觉毛骨悚然的味道。就连刚刚换过电池的电棒，发出的光好像也没有了生气，开始渐渐变弱。难道这似是而非的感觉表明，哈里正处在一个异次元世界中？哈里注意到了这个证据。

在庭院的正中间，有一个巨大的魔法阵。这个魔法阵是束缚恶魔的，或者还是从地狱中召唤恶魔的法阵。哈里又瞅了一眼怪物。它一点动静也没有，可以说是完完全全的"死"了。这家伙也是从魔法阵中被召唤出来的么？是恶魔么？

如果是拥有堕天使等级的恶魔，还能够被人间的武器轻易杀死吗？也许只不过是那些强大恶魔的爪牙吧。在小镇里徘徊的怪鸟和狂犬也是吗？寂静岭是受到诅咒了吗？

哈里感觉头晕，偏头痛又犯了。哈里开始呕吐。就像大脑无法接受大量的信息一样，把多余的信息从胃中挤了出去。哈里此刻什么都不想了，只愿躺在床上睡一觉，在梦中逃避现实，或者找个什么人同他探讨一下碰到的事情。但是现在根本就没有什么柔软的床可以躺一躺，更没有什么人可以聊一聊。

赶紧把雪莉救出来吧。虽然哈里因为整日伏案工作，迟钝的身体已经相当疲惫了，握手枪的手也已经有些麻痹，但他还是握紧了电棒和手枪，继续前进。

第六节

钟塔那边的学校，与钟塔这边的学校果然不同。尽管教室及其内部构造相同，但是它们的形状样式不同。教室里原来摆放着已经用过好长时间的桌子都不见了，反而像是刚刚遭到过暴力的洗礼一样杂乱不堪。

哈里刚刚搜查完教职员室出来的时候，办公桌上的电话突然响了起来。哈里停下脚步，回头看着电话，想不出不接电话的理由，于是拿起电话筒。

"爸爸——"温柔可怜的声音，一下冲进哈里的耳朵里。

"救救我——"

"雪莉！"

"爸爸你在哪呢，爸爸！"

"爸爸就在这里啊，爸爸就在这里。你在哪里呢？"

电话不通的"兹——兹——"声刺得哈里耳朵都痛。有那么一会，他就这样拿着电话筒贴在耳朵上，静止不动。哈里感觉心脏怦怦直跳，血液在血管里急速流动，身体里的血液马上就要喷出来一样。犯罪分子做过的惨案开始在他脑袋里频频闪过。雪莉向我求救，好像还带着哭声。……怪物……魔法阵……难道是少数宗教狂热分子，把活人当成祭品使用邪恶法术召唤地狱里的恶魔。哈里感觉他的胸腔都要裂开了。

哈里从刚刚雪莉打来的电话那里没有得到有用的信息。但是，证明了打来电话的地方一定同学校有什么关系。哈里只有依仗着一丝希望继续寻找下去。

这里正在向疯狂世界变化。

雷纳德・莱恩

潜在的怪物

房间的墙上写着几行字。是用手指蘸着血液写在墙上的。旁边还挂着一具尸体——同哈里刚刚看到的另一具尸体一样。那另一具尸体的发现有些诡异。哈里在庭院里注视着钟塔的时候，钟塔上面什么也没有。接着再检查洗手间，哈里偶然透过玻璃向外观看时，发现钟塔上吊着一个人的尸体。

哈里认得这个叫雷纳德・莱恩的人，以前的一个作家。他曾写过一本嘲笑人类的书，他说，一个知书达礼的人是不可能在尊重理性的同时尊重合理性。自认为知书达礼的哈里，曾经偶然读过一次他的书。但是具体的内容已经记不清了。哈里唯一读过他的著作，就是那一本。

哈里向图书馆走，觉得小学图书馆里是不可能有这种书的。但是他相信雪莉留给他的信息。握着子弹不多的手枪，一步一步小心翼翼地下着楼梯。怪物的同类仍然在校园里徘徊。收音机噪音持续地小声低吟，哈里数次听到了怪物的脚步声从附近传来，还差点与一只怪物相撞。

图书馆里并不像想象得那样糟糕，比其它的房间好多了。地板上散落着许多书，书架上也原封不动地摆着书。

哈里的目光不自觉地落到某一本书的封面上。因为觉得样子很熟悉，哈里很自然地把它拿了起来。一本童话书，《蜥蜴与旅人》。这是哈里买来，在雪莉睡觉之前读给她的书。本来是放在她枕边的。

哈里掸掉书上的灰尘，摆放到书架上。旁边就有一本雷纳德・莱恩的书。这本书混杂在颜色鲜艳的儿童图书里面。是本厚书，没有书皮，而且书背上暗淡的封面给人一种朴素的感觉。这本书放错地方了。

哈里翻着这本名为《潜在的怪物》的书，挑着文章读：

《第三章，妄想的显在化》……还有，我认为"扰灵"也是一种。极度地不安、恐怖、精神疲劳这些消极的感情，通过客观的物理作用，可以作为一种外在的能量而被爆发出来。像是因为睡梦中做噩梦而引发的灵异事件，这种情况都已经被证明是存在的。但是，这些现象并不以某个人的意识而发生。这与每个人天生的感情有很大关系，比如青年男女，特别是女孩，在她的身边特别容易发生这类事件……

哈里把目光从书上移开。他想起以前的事情来，不是什么美好的回忆，脑子里浮现出的是讨厌——。那时的雪莉她——

"安静一会，雪莉。你那么吵，我无法工作了。"

"对不起，爸爸。"

"你在和谁玩呢？附近的好朋友吗？"

"恶灵。"

"哎呀，大白天那种鬼也会从床底下爬出来吗？"

"我也不想让它出现啊。"

"因为雪莉是个非常可爱的女孩子，所以妖怪也忍不住出来找你了。"

"爸爸和我一起等它出来吧。"

"那可不行啊。"

"你不知道，恶灵会用爪子挠我的。"

"在哪里，让我看一看——就是这个——！"

哈里现在想起雪莉胳膊上的挠痕伤口，都会觉得眼睛发痛。那伤口看起来像刻上去的一样。异常事情也不是频繁出现。当奇怪的声音在屋顶里作响时，哈里深信那里有老鼠。当家具的位置发生移动时，哈里也只不过是收拾一下。这不过是偶然才出现的状况。最后，种种变化终于让哈里开始看起了超自然方面的书。

哈里慢慢开始揣度自己的思绪，也许这与将要发生什么可怕的事情有关？又或者，以前家里发生的奇异事情与雪莉的这次失踪有关？可能是——诅咒？

不可能，哈里马上摇了摇头。一个刚刚七岁的纯洁少女，怎么可能怨恨某人到这种程度。雪莉是我和朱蒂刻骨爱情的结果，即使没有遗传我的性格，她也像她的母亲一样，是一个温柔体贴的女孩。

可是现实不是这个样子。世人根本没有劝善惩恶这种想法。正直善良得到报答，卑鄙邪恶遭到报应，这些都是电视剧瞎编哄骗小孩子的。与其说是邪恶势力得势，还不如说是卑鄙小人在世上有多么地猖獗。无辜的朱蒂被卷进事故中白白死去，制造事故的罪犯却自在地活在人间，这是因为当职的警察们只知道管自己的饭碗。有多少孩子，被大人们的利己心和可怕的欲望侵蚀过，然后死亡——

在思绪中，哈里不知不觉来到地下锅炉室。这里看起来就像是为了躲避上帝的目光，而专门为邪恶生物所建造的地窖。或者，还是用来隐藏什么牺牲品的——

这里的锅炉室里一扇门，是钟塔那一边的学校没有的。好像是诱惑哈里一样，门慢慢地打开。里面似乎是提供这世上一切邪恶势力的源泉，可以看到里面诡异火焰一直在摇摆。这里像是那些精神不正常的人，为了得到所谓的恶魔附体，而举行仪式的地方。好了，不管这里有什么诡计圈套，我也要往里前进。就算会被他们杀死，我也要前进。你们这些精神不正常的人渣，我要射穿你们的脑袋，踏过你们的尸体，救回我的女儿。哈里脸上显出僵硬的笑，在心里，他把自己描绘成满脸赘肉，西部片中的恶棍。

里面，地板中央被洞穿。地穴上的祭坛中间燃烧着可能是召唤恶魔们的冲天火焰。哈里注视燃烧着的火焰，眼里产生幻觉。感觉一名少女被绑在椅子上。好像是遭到残酷的火刑一样，瞬间灰飞。这只是心里对恐惧产生的错觉，哈里仍然感觉怒火从心中开始燃烧。于是掏出手枪，对着他的错觉狂喊："出来！胆小鬼！把女儿还给我！"

火焰里面出来了东西，体型与人类不一样。哈里被引诱到这里的目的，就是要哈里消失。以前的怪物与它相比较，全都是小杂鱼。

虚张声势的"西部片恶棍"立刻崩溃了，姿势也摆不出来，恐怖取代了所有的愤怒。哈里开始向后退步，直到后背碰到刚才的门。门好像被锁上了。根本逃不出去！

这个像蜥蜴一样的怪物，慢慢绕过火焰，一点一点地靠近他。

它似乎应该生活在由厚重岩石覆盖，阳光永远也无法达到的洞窟之下。火焰照射在它身上泛着银白色的光，它的皮肤也好像滑溜溜的，并且很潮湿，只有无神的眼球放在所谓眼睛的位置上。它有着鳄鱼一样庞大的身躯，但四肢却像是还没有发育完成，似乎它瘦弱的脚已经无法支撑他的大块头一样。因此对于哈里可以说是比较幸运了，因为蜥蜴的步伐非常缓慢。

哈里已经离开背靠的门，隔着火焰逃跑，同蜥蜴周旋。虽说它无法赶得上哈里的脚步，但是也不可能一直这样周旋下去。不久之后，哈里被逼到绝路，可以很容易地想象他会被蜥蜴吃掉。当又累又渴体力不支后，当疲劳不堪走不动之后，到了寸步难移的时候——

"去死吧！"逃跑的哈里猛地停住脚步，回过头来，鼓起仅有的一点勇气，拿枪瞄准好蜥蜴，射击。两次枪声在房间里相撞，命中怪物。蜥蜴好像很冷静，一点儿也没有退缩的样子。然后马上再次突进，并张开大口。

哈里大吃一惊，恐怖的记忆再次笼罩过来，呆站着一动不动。此时怪物的头从中间纵向裂开，一直到脖子。看样子它打算整个把哈里生吞进肚子。

怪物口内排列着许多利齿，哈里感到一股腐烂的恶臭冲到脸上，连眼睛都感觉到刺痛。我会在充满臭气的怪物嘴里被牙齿撕咬磨碎，受尽折磨地死去吗？

这是一个人死时最惨的方式。现在还不是死的时候。哈里向后跳，与蜥蜴再次拉开距离。

一般的方法杀不死这怪物。有几百发的子弹或许有可能……手枪里只剩五发子弹。没有希望了。冷静，冷静下来，哈里告诉自己。这家伙一定会有什么弱点。

关键时刻，哈里想到了童话故事书《蜥蜴与旅人》中旅人用弓箭射进蜥蜴口中的描述。于是鼓起勇气，看着离自己越来越近的蜥蜴再次张开大嘴，马上勾动扳机，不停地把全部五发子弹直射进怪物的肚子。

估计是怪物的内脏受到了沉重打击，它发出了临死时的痛苦叫声，怪物终于倒了。

哈里气喘吁吁地坐倒，还用枪指着怪物的尸体。虽然枪里已经没有子弹了，但哈里害怕得不想放手，也许怪物随时会再次起身。

哈里一点力气都没有了，目光漂浮不定，恍惚地看见一名少女伫立在面前。不是雪莉。是谁……

不知不觉，他再次回到了锅炉室。那个大门，通向燃烧火焰房间的门消失了。怪物也没有了，少女也不见了。不可思议的是，哈里回到了通过钟塔地道之前的那个地方，原来学校的锅炉室。

而这时，不知哪里又传来了钟声……



老弦乱弹

新人成旧人菜鸟成老鸟 终可俯瞰又一批新人来

张弦专栏

Vol.003







张弦，上海人，国内资深游戏人，《电软》的老朋友，现担任国内众多热门影视剧的编剧工作。游戏造诣高深，通过他的文字，可以感悟到游戏的本源所在。

第三回：由来只有新人笑，有谁听得旧人哭

很久很久以前，还没有家用机，那时候想玩电子游戏就必须去街机房。那里的老鸟永远是菜鸟的崇拜偶像。老鸟打机时旁边总会围上一大堆人，不时传出惊叹之声和奉承之语。老鸟超高的分数、超长的游戏时间和灵活的身手总让菜鸟们佩服得五体投地。这种气氛其实是很有点折磨新人的，因为怕遭致嘲讽、鄙夷的目光，新人们甚至都不敢在老鸟面前打游戏，只有趁老鸟们不在的时候，才得以有机会往街机里投下硬币，安安心心爽上一把。那个时候，菜鸟要想在街机房获得地位，就必须成为老鸟，而要成为老鸟，除了刻苦磨练提高技艺之外，别无他法。悟性高一点的，善于偷师，从平常的观摩中窥得高手致胜的诀窍，加上苦练，不久便有所成；悟性低一点的，就得多交学费，多花时间，以无数次的失败积累获胜的经验，最终也能成为高手。那时候街机游戏本来种类、数量就少，玩家没得挑选，因此无论上手度如何总不愁没人玩。绝大多数游戏又都是无限循环的，只要不死，游戏就永远不会结束，一旦高手上了机台，就意味着“霸机”，所以机房老板们都丧心病狂地把游戏难度调到最高，希望玩家“速死”以提高投币率。那时的老板决不会担心高难度会吓跑新人，事实上，进街机房的都是些年少气盛的孩子，对他们来说，放弃就意味着失败，所以再难的游戏他们都会去练。久而久之，新人成为旧人，菜鸟成为老鸟，终于可以俯瞰又一批新人的到来。不断有菜鸟变成老鸟，不断有新人加入，上世纪80年代中国的街机房简直就像是遍地开花的高手培养学校。

后来有了家用机。家用机的环境跟街机房完全不同，没有人围观、没有人赞赏、也没有人嘲笑，玩家只需一个人安安静静地玩。玩家用机也无需靠花钱买币来延长游戏时间，只要你愿意，玩多久都没关系——前提是父母不干涉。因此家用机没有了街机房巨大的压力和残酷的竞争环境，玩家可以慢悠悠地探索、寻宝、练级。RPG游戏由此开始成为一个重要类型。不过任天堂FC游戏里还是有大量的街机风格作品，无论是移植自街机的《魔界村》、《魂斗罗》、《绿色兵团》、《赤色要塞》，还是原创的《忍者龙剑传》、《赤影战士》等，都秉承了早期街机游戏的一贯风格对玩家的“高标准”、“严要求”，玩家技艺不精的话，不要说通关，连通过一定流程都成问题。虽然没有街机房严酷的竞争气氛，游戏制作者依然有办法让玩家苦练技术，比如精美的过场动画和曲折的剧情就是一个不错的诱饵，玩家为了能看到故事的结尾，不得不忍受无数次失败的折磨，按捺住想摔手柄、砸主机的冲动，咬牙苦练。而当他们打通了游戏再重玩的时候，就会发现自己已经凤凰涅磐，从当初的菜鸟变成了高手，回想当初所经历的痛苦，不愉快的心情早已一扫而空，取而代之的是无上的成就感与满足感。而就算是看上去不那么火爆激烈的RPG，同样也充满了折磨玩家的要素：迷宫、谜题、各种隐藏项目……玩家同样也是一边咒骂一边享受着“痛并快乐着”带来的乐趣。那个时代根本没有什么LU、CU的说法，绝大多数游戏没有难度选择，制作者都是以高手的标准来要求玩家，不管你菜鸟还是老鸟，在游戏面前都一视同仁。

> 游戏种类、数量越来越多，新人与旧人的传统地位关系也开始动摇

再后来，游戏种类、数量越来越多，游戏主机也越来越多，家用机渐渐成为主流市场，传统的观念便开始发生变化，“新人”与“旧人”的传统地位关系也开始动摇。对玩家而言，面对众多的厂家和游戏，他有足够的余地去选择一款适合自己的游戏；而对于厂家而言，能争取到尽可能多的用户才能令自己在竞争中获得胜利。在这种情况下，厂家讨好玩家、特别是以前不玩游戏的群体，就成为一件理所当然的事。一旦新人成为厂家的主要客户，他们的地位就不可同日而语。事实上，在新人们的内心深处，除了对老鸟的敬重与佩服之外，更有强烈的畏惧和逆反。新人害怕在老鸟面前抬不起头来，害怕老鸟制定的一套游戏标准令自己无所适从，害怕自己永远不可能超越老鸟而不敢尝试新游戏。因为老鸟有着扎实的基础和丰富的经验，对任何新游戏的掌握都比新手快。这种心态其实在早期的街机房时代就有，但那时玩家可供选择的游戏太少，游戏又都是讨好高手的，所以菜鸟除了通过苦练把自己变成高手之外别无选择。但现在形势不同了，面对太多好玩的东西可供选择，人心变得愈发浮躁，大多数人，特别是以前很少玩或者不玩游戏的人，都没有耐心去经过一番苦练来获得“苦尽甘来”的体验，他们要的是最直接、最迅速的快乐，他们希望立即就能获得高手的感觉和地位。既然厂家纷纷把新人作为主要诉求对象，那么当然就必须要满足他们的愿望。

于是，游戏风格、特征发生了巨大变化。为了最大限度降低新人对游戏的畏惧感，门槛必须放低，难度必须下降，让新人们可以轻易取胜过关，获得成就感。游戏必须华丽炫目，主角的动作要足够漂亮而做出方式又要足够简单，这样即使是新人也能轻易做出以前只有“高手”才会做的动作，达到心理上极大的满足。游戏的包装要素、搜集要素必须大于其操作技术要素，这样新人就无需去练技术，只要花足够多时间，一样能在这个游戏上达成“完美”。但这些还不够，因为无论如何老鸟们的经验摆在那里，面对一个新游戏，老鸟们总能比菜鸟更快地掌握，这当然还是令新人不爽。所以抹杀菜鸟与老鸟之间的区别，对于那些急于讨好新人的厂家而言，势在必行。这个做法就是：尽量抹杀老鸟的经验与技术，让他们和菜鸟们站在同一条起跑线上。也就是说，新游戏的创意、游戏规则、游戏方式都尽量对菜鸟有利，在新人可以很快上手的同时，又让老鸟以往积累多年的经验和技术得不到发挥。对新人来说，这当然是一件极其开心的事情，他们终于不用畏惧老鸟的存在而可以尽兴地展示自己了。而对旧人来说，就简直有一种被出卖的感觉。旧人们或多或少会有“倚老卖老”的习惯，这其实不是毛病，而是他们经历了多年的磨难后好不容易获得成就之后的自豪，现在这种自豪感却在一夜之间被打破了，老鸟们发现自己十几年的苦练在新游戏里得不到体现，而菜鸟们无需经历过他们那段历程就能轻而易举地玩得够帅够酷，这实在是不公平。而且如果是一个全新的游戏倒也罢了，在老鸟看来最可恶的是传统系列的新作也走上了这条路。老鸟们对自己心爱和死忠的系列是怀着极其浓厚的感情的，他们念念不忘自己当年是如何苦练该系列的开山之作，希望新人们也能和他们有同样的体验。他们不能容忍这个系列“变质”，因此，当他们发现系列的新作完全脱离自己所熟悉的固有模式和特征，并发现菜鸟们上手便可玩得不亦乐乎而自己却无法得到乐趣时，一种被欺骗、被愚弄、被抛弃、被出卖的心情便会油然而生。这些年，伴随着新游戏的推出，新人笑、老人骂的现象真是太普遍了。

光荣公司的“无双”系列就很有代表性。这个系列历来在玩家口中有着截然相反的口碑：喜欢它的人把它看做是神作，讨厌它的人认为它是毒瘤。但不可否认的是，它的名气越来越大，玩家范围也越来越广，如今已经成为光荣公司的一块金字招牌。这个系列最初的PS版《三国无双》、PS2版《真三国无双》只是试验性小品，到了《无双2》则成为熔动作、战略、育成、搜集为一炉的革命性大作。这一作基本还是遵循传统游戏对玩家的要求，技术性和战略性都较强，而上手度则较易，因此无论是老鸟和菜鸟都很欢迎，老鸟可以玩技术，菜鸟则可以玩爽快。然而，为了进一步扩大用户群，光荣从《无双3》开始就走上了片面迎合新人的路子，对技术的要求越来越低，而只是一味地追求招数华丽、打斗爽快，终于变成了很多人口中的“割草游戏”。不过那时光荣尚且知道安抚老鸟，在《无双3猛将传》、《无双3帝国》里还回归了不少能让老鸟发挥技术和经验的要素，可惜到了《无双4》，对老鸟的出卖和对菜鸟的奉承就更加变本加厉。《无双4》似乎是特地针对老鸟来设计的，无论从招数改变到难度设定上，都充分体现了“技术流”无用、“乱打流”占优势的效果。最新作《大蛇无双》更是变成了一个“秒杀”游戏，只要刷出好武器、好装备，在最高难度对敌人强力武将都可以秒杀，当然角色自己也会被敌人秒杀。曾被老玩家津津乐道的攻防节奏不复存在，有的只是看似“热血”的疯狂乱殴，偶然性充斥着整个游戏，难怪很多人将它冠之以“射击游戏”的称号。

其实厂商为扩大用户群本无可厚非，但迎合新人未必就要以出卖旧人为代价。事实上，我们仍然可以看到很多游戏兼顾了新人与旧人的感受，而这些作品往往都是真正经得住考验的名作。SEGA的《怒之铁拳2》，尽管为了让新人迅速上手，把普通难度设置成极其容易通关，然而它还是设有充满技术性、爽快感和刺激性的“最难”、“疯狂”难度。如果没有这个设定，本作可能早就淹没在玩家的口水中了。CAPCOM的《街霸3－3》，大大降低了必杀技发招的难度，可以说门槛很低，但是对玩家技术、反应、判断的要求却并未减低，老街霸玩家的经验依然有用武之地，所以同时吸引了众多新人和老鸟。还是CAPCOM，《生化4》果断抛弃原系列的很多要素，增加了大量新要素，但同时并没有抹杀对玩家技术的要求，因此也获得巨大成功，使其在新世纪延续了辉煌。

新人笑，未必就要旧人哭。

现在形势不同了，面对太多好玩的东西可供选择，人心变得愈发浮躁，大多数人都没有耐心去经过一番苦练来获得“苦尽甘来”的体验。

游心戏梦

如有存盘重来的机会 相逢一笑抿去恩仇

卢斌专栏 Vol.002

Silence，上海人，国内资深游戏人，曾参加多本游戏媒体的制作和撰稿工作。在他的文字中，我们可以感受到时间与生命在流动的声音，继而感动。

心之战国

“人生五十载，宛如一场梦幻”。

这句悠悠的叹谓，已化作历史一个浪漫的注脚，通过各种各样的载体甚至娱乐方式，融入我们的记忆库中。川中岛的迷离浓雾，关原的凄凄夜雨，早已将真实世界中的残酷和种种悲剧淡化为樱花淡红一般的绮丽，被无关痛痒的我们当作一次又一次玄想的戏剧，不停复述着。

最近，很久没有玩游戏的我偶然间开始玩起了《战国无双2帝国》，几年之内都不曾有的彻夜鏖战似乎一下子又回到了我的生活当中。

和原先的《战国无双2》相比，“帝国”虽然突出了政略计谋的重要性，但在这一款动作为主的游戏中，个人能力仍然是左右着每一场战斗胜败的关键。如果以能力继承作为人物数值设定的规则，那么可以发现，就算是在地狱的难度中，秉承着少数精锐的原则，以武将团体作战针对敌方个体武将或据点的战术展开，也没有了正统无双系列里地狱难度的夸张。

事实上，不管哪一个难度，大体的政略路线和每一场战役的进程，都在相差不多的轨迹上重复和演变。无论是防卫战也好，侵攻战也好，都围绕在敌我双方的据点争夺上。据点占有数的优劣势对比几乎是一切难度之下成败的最重要参考值，而一旦操作的人物体力不够时，乘上一骑快马，赶回己方据点进行补充，也成为几乎绝对和高效的保命方法了。

对据点攻略的突出一定程度上降低了难度，然而从某种意义上来讲，这确也最接近于我们每一个个体的发展过程。人的成长，是在各种不同的环境之下，逐渐从他人身上学到令自己受益的技能来充实和强化自身的价值。而从一个人一开始所能接触到的有限环境来说，初始阶段相对较小的“场”却是我们必须守护好的一个个人生据点。在懵懵懂懂中，逐渐分辨父母的责骂是出于成长的必须；在尚且单纯幼稚的是非价值观内，友情的建立和破灭有时候是这么的简单和瞬息万变；在受伤的过程里学会适度的远离是一种对双方的保护；在失去之后，才知道对个人观念的过分执着在时间的考验下会显得多么的幼稚可笑。

我们的每一步发展，每一阶段所经历的人和事，你会发现有的时候随着易变的人心，会如此的黑白难辨。也许只是一句引发敏感的话，也许只是仅仅只有一次不当的冲动，也许只是忽略了别人一句你尚且无法懂得的暗示……无数个也许如同漩涡，使我们在是非和万千个局势下回转不由自主，就好像红蓝旗来回交替变幻，混乱的战场永远没有绝对的时候。

于是，我们明白了做事首先是要做人；于是，我们可以看到现实中的奉承和党同伐异会变成金科玉律，贯彻着我们事业家庭的始终。一个武将，无论能力如何的强，单打独斗总是难以改变战局，就算你冲入了敌人的本阵，层出不穷的据点兵长会告诫你，在没有夺得大多数据点之前，你根本灭不了对方的本阵；很多时候，没有占据多数的据点，你甚至无法见到对方主将的影子。在过去“无双”系列里直挑主将的经验到了这里得到了完全的修正，直至变作另一个极端，那就是出现半数据点确保甚至全部据点中立状态拉开战局的战场策。在现实中我们看到，也确实可能会有这样的“战场策”出现，所谓人学就是关系学，当一个团体习惯了吸收和自己价值利益观相近的个体，那么久而久之，就会变做一个大的利益个体，吞噬着一切相近的细胞，而把一切异己但可能有异自身健康的细胞排除出去。于是，地域的差别和对立为之产生，于是有的时候利益冲突并不是很严重的同行也理所当然变作了冤家。

即便是两个个人之间的相处，同样会因为据点争夺战的来回拉锯，而令这个世间多了无数的喜剧或者悲剧。认识一个人之前，你完全没有全局甚至理智的判断，只是凭着印象告诉自己要迈向哪一个目标。随着初步的接触，你会发现对方设置了无数个据点需要你去逐一攻破。个体观念和个性的差别，会使这些据点远比游戏中来得复杂甚至相互矛盾。谨言慎行的你会令对方误以为冷漠，热情奔放却容易落下轻浮的口实；表达过于频繁招致言多必失，木呐谦卑却发现对方意想不到的主动。唯一和游戏不同的是，在现实中当你同化了对方之后，却未必一直都像游戏中那样忠心耿耿。不知道从哪天起，会因为一些琐碎小事无休无止的争吵，不知道从哪天起，因过于熟悉和依赖所引发的却是絮絮叨叨的埋怨和不满。没有在一起之前，把握不好的是孤单的重力，走入了两人世界之后，面对的却是格格不入的压力。在游戏里能够阻止己方武将被对方寝返的要求，只是一些需要完成的砍杀任务，而在现实里，无论你多做多少事情，都不能阻止思变的人心江河日下，逐渐远离。

于是，我们可以发现，在这款游戏里，两个得天下的英雄信长和家康，他们的无双比起其他武将来，最突出的威力反而不是伤敌，而是自保。信长的高机动性，家康的远程攻击，凡此一切都为使陷入围困的玩家得到一个和敌人保持距离的机会。君子之交淡如水，不可太近，又不可太远，若即若离的哲学是一种智慧，也是一种无奈，无论你承认与否，我们终此一生，都在不断地实践和体会着这个道理。

现代社会，重技能远远超过重学历的程度。我们一边漠视着大学生甚至研究生难找工作的现状，一边羡慕着有着一技之长的别人如此春风得意。游戏在过去一直都被作为坏人子弟的玩物，只要有了一腔赤诚，也同样造就了如今出入广厦衣着光鲜的无数游戏人；艺术院校科班出身的艺术高校生为每一个打工的机会四处奔波，业余的音乐玩家却能借助网络或者传媒造就一个又一个平民神话。这是一个过于注重个性的时代，公众对个性化的追捧甚至发展到了混淆个性还是性格的地步。倡导个性的极端，使得如今的追星族不再迷恋传统包装出来的偶像，凡而去迷恋那些贴着更多商标和彩色包装纸的平民选秀节目的中性化偶像；崇拜个性的结局，便是我们会将互联网上一个丑女的故作姿态当做认真的谈资，而大街小巷上音箱里却可以流淌出直言不讳的针对这个丑女的谩骂歌声。这个时代，只要你有一“奇”所长，便可以无往而不利，恰似游戏中的汗血宝马，非但不易坠马反而经常使骑攻比步战更威力突出和安全。而回到现实的人际关系中去，只要你能够忽视一切过去令自己皱眉的夸夸其谈，反而会令你得到更多的认可和顺境。所以也就有了“树没有皮会死，人不要脸便天下无敌”的笑谈。

人生一世，我们自己也记不清会经历多少个侵攻战和防卫战。如果我们还能有时间，静静地坐下来细数无数个过往，却发现分析得越多，越令我们茫然。简简单单的事理和一句直抒胸臆会被我们扩张成千绕百回的复杂曲线，值得重视的每一个细节却被我们用这样那样现实的借口草草掩埋。

假如有存盘重来的机会，相信所有人都不会让患得患失改变了自己的信心。

假如有存盘重来的机会，相信所有人都不会让生命中每一个值得重墨书写的时刻如此草率的经过。

假如有存盘重来的机会，相信所有人都会用相逢的一笑而抿去不必要的恩仇。

假如有存盘重来的机回，相信所有人都会收回那些忙碌的借口，让窗前灯下等候的哀伤眼神得到更多的陪伴。

人生不是一场游戏，他没有这样的简单，可以用一成不变的公式去套用在每一个环境每一个场所之下。

人生不是一场游戏，他却也没有这样的复杂，不需要去计算过多的士气对比，不需要去刻意的改变着各项数值。

人生会被铁马冰河充斥了不安稳的睡梦，人生会被夕阳残雪映红了刃冷锋折的意志消沉，人生更会变成不由自控的打字机，敲下字符就没有更改的机会。

人生所有的，却永远是可以对得起自己内心质问的安稳和真诚。

复杂的人生战局硝烟滚滚，我们却还在偏执什么，痴痍什么，犹豫什么呢？

简简单单的事理和一句直抒胸臆会被我们扩张成千绕百回的复杂曲线

川中岛的迷离浓雾，关原的凄凄夜雨，早已将真实世界中的残酷和种种悲剧淡化为樱花淡红一般的绮丽，被无关痛痒的我们当作一次又一次玄想的戏剧，不停复述着。

So COOL

搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
APR 2007
4
优惠价:15元

COVER PEOPLE
陈冠希 EDISON

Nippon vs. China Street Snap

最强街头穿着
亚洲潮流决定战!

日本东京等五大城市街头人物潮流大调查

全国上市热卖中!!

新作游戏发售表

3月29日之后，日版游戏发售逐渐平淡。之后的4月以NDS的游戏为主，《逆转裁判4》是最显眼的。除此之外一些美版游戏也值得关注。许多游戏的发售日集中在后面几个月，玩家们在这之前还是多拿一些经典游戏消遣比较好。另外《横行霸道4》的发售日也终于确定，目前最值得期待的还是XBOX360的版本。 □责编/猴子

PS2

4月1日			
职业棒球之魂4	プロ野球スピリッツ4	SPG	KONAMI
4月2日			
勇士：寻找灵魂舞者	Brave: The Search for Spirit Dancer	ACT	Evolved Games
Adventure			
4月3日			
惊天计划	The Plan	SLG	Monte Cristo
红星	Red Star	ACT	XS Games
流行歌星	SingStar Pop	ETC	SCE
世界卡片冠军杯	World Championship Cards	TAB	Crave Entertainment
4月5日			
火影忍者 疾风传 AXEL	NARUTO 疾风传ナルティメットアクセル	ACT	NBGI
职业棒球 火热明星2007	プロ野球热スタ2007	SPG	NBGI
4月10日			
东京极限拉力漂移2	Tokyo Xtreme Racer DRIFT 2	RAC	Crave Entertainment
4月12日			
Grim Grimoire	グリムグリモア	RPG	日本一Software
4月17日			
交响诗篇Eureka Seven2	Eureka Seven Vol. 2	ACT	Bandai
4月19日			
★女神异闻录3 PHES	ペルソナ3フェス	RPG	ATLUS
樱兰高中公关部	樱兰高校ホスト部	AVG	Idea Factory
格斗之王 NESTS篇	KOFネスツ编	FTG	SNK Playmore
Fate / stay night [Realta Nua]	フェイト/ステイナイト［レアルタ・ヌア］	RPG	角川书店
4月24日			
极度危险	Raw Danger	AVG	Agetec
4月26日			
许嫁	许嫁	AVG	Princess Soft
The Dog Island 一枝花的故事	The Dog Island ひとつの花の物语	AVG	Yukes
埃尔温迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	RPG	Idea Factory
SEGA2500系列 电脑战机Virtua On	セガエイジス2500 电脑战机バーチャロン	STG	SEGA
橙色小兔 我爱你	オレンジバニ 仆はキミに恋してる	AVG	Marvelous Interactive
草莓棉花糖	苺ましまろ	AVG	Media Works
5月1日			
热导追踪	Heatseeker	ACT	Codemasters
龙之传说	Legend of the Dragon	ACT	Game Factory
5月4日			
蜘蛛侠3	Spider-Man 3	ACT	Activision
5月15日			
怪物史莱克3	Shrek the Third	ACT	Activision
5月17日			
奥丁晶石	オーディンスフィア	RPG	ATLUS
光明之风	シャイニング ウィンド	RPG	SEGA
5月22日			
加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	ACT	Disney
5月29日			
★盗墓者10周年纪念版	Tomb Raiders Anniversary	ACT	EIDOS
5月29日			
冲浪企鹅	Surf's Up	ACT	Ubisoft
5月31日			
罪恶装备XX重音核心	ギルティギア イグゼクス アクセント コア	FTG	Ark System Works
5月发售预定			
摔跤王国2 世界大战	Wrestle Kingdom 2 Pro Wresling	ACT	Yukes
天使侧像	エンジェルプロファイル		Genex
奇奇怪界2	奇々怪界2	ACT	Starfish SD
银河天使2 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェル2 无限回廊の键	RPG	Broccori
6月5日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
真实世界高尔夫2007	Real World Golf 2007	SPG	Valcon Games
超级卡车大赛2	Super Trucks Racing 2	RAC	XS Games
6月8日			
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	ACT	Take-Two Interactive
6月19日			
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activision
6月26日			
蔬菜大杂烩	Ratatouille	ACT	THQ
EyeToy: Play 3	EyeToy: Play 3	ACT	SCE
2007年6月			
哈利波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
2007年8月			
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
侠盗猎魔	Manhunt 2	ACT	Rockstar
特技人：引爆	Stuntman: Ignition	RAC	THQ
2007年9月			
火星鼠骑士	Biker Mice from Mars	RAC	Game Factory
犯罪现场调查：三维谋杀案	CSI: Crime Scene Investigation: 3 Dimensions of Murder	AVG	Ubisoft
暴力金属赛车	Earache Extreme	RAC	Metro 3D

Wii

4月5日			
疯狂牧场 主角是牛	バーンヤード 主役はオレ、牛	ACT	THQ Japan
4月19日			
摇摆公园	ふるふるぱーく	ACT	TAITO
★超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	ACT	任天堂
4月26日			
The Dog Island 一枝花的故事	The Dog Island ひとつの花の物语	ETC	Yukes
Wii的头脑学堂	Wiiでやわらかあたま塾	ETC	任天堂
海贼王 无限大冒险	ワンピースアンリミテッドアドベンチャー	ACT	NBGI
2007年4月			
泡泡龙Bash	Bust-A-Move Bash!	PUZ	Majesco
波斯王子 竞争之剑	Prince of Persia: Rival Swords	ACT	Ubisoft
5月1日			
热导追踪	Heatseeker	ACT	Codemasters
龙之传说	Legend of the Dragon	ACT	Game Factory
蜘蛛侠3	Spider-Man 3	ACT	Activision
5月17日			
名侦探柯南 追忆的幻想	名探侦コナン 追忆の幻想	AVG	Marvelous Interactive
5月19日			
真人快打 世界末日	Mortal Kombat: Armageddon	FTG	Midway
5月29日			
马里奥聚会8	マリオパーティー8	ETC	任天堂
2007年5月			
巨虫魔岛	Escape from Bug Island	ACT	Eidos
加勒比海盗：世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	ACT	Disney
怪物史莱克3	Shrek the Third	ACT	Activision
电子宠物鸡：聚会	Tamagotchi: Party On!	ETC	NBGI
6月19日			
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activision
6月21日			
第一神拳 革命	はじめの一歩 レボリューション	SPG	AQ Interactive
6月25日			
口袋妖怪 战斗革命	Pokemon Battle Revolution	ETC	Nintendo
6月26日			
Driver：平行线	Driver: Parallel Lines	RAC	Ubisoft
2007年6月			
暴力橄榄球	Blitz: The League	SPG	Midway
战锤计划	Project H.A.M.M.E.R.	ACT	Nintendo
宇宙家庭	Cosmic Family	ACT	Ubisoft
Dave Mirra自行车越野挑战赛	Dave Mirra BMX Challenge	RAC	Crave Entertainment
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	ACT	Take-Two Interactive
哈利波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
2007年春			
JAWA	JAWA	ACT	SPIKE
灾难：危机之日	Disater: Day of Crisis	AVG	任天堂
★勇者斗恶龙剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔	RPG	Square-Enix
海贼王 无限大冒险	ワンピースアンリミテッドアドベンチャー	ACT	NBGI
2007年内预定			
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
灾难（暂定名）	ディザスター（假题）	AVG	任天堂
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
★战国无双 Wave	战国无双 Wave	ACT	KOEI
任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
突击Famicon Wars W	突击ファミコンウォーズW	SLG	HUDSON
大金刚火箭赛车	ドンキーコング たるジェットレース	RAC	任天堂
末路英雄	No More Heroes	ACT	SPIKE
★战国BASARA	战国BASARA	ACT	CAPCOM
★生化危机 Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想水晶编年史	FFCCクリスタルベアラー	RPG	Square Enix

PS3

4月1日			
职业棒球之魂4	プロ野球スピリッツ4	SPG	KONAMI
5月7日			
龙穴	LAIR	ACT	SCEI
2007年春季预定			
审判之眼	THE EYE OF JUDGMENT	ACT	SCE
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
Marvel英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Inter Channel
Madden 橄榄球联赛07	Madden NFL 07	SPG	EA
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
侍道3	侍道3	ACT	SPIKE
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm 百年战争	ACT	KOEI
F.E.A.R.	First Encounter Assult Recon	ACT	Vivendi
6月1日			
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCEI
忍者外传Sigma	Ninja Gaiden Sigma	ACT	TECMO
6月12日			
龙穴	Lair	ACT	SCE
7月3日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	Atari
10月16日			
横行霸道4	Grand Theft Auto4	ACT	Rockstar
2007年夏季预定			
战鹰	WARHAWK	STG	SCE
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
2007年内预定			
AFRIKA	AFRIKA	ETC	SCE
★胜利十一人新作	ウイニングイレブン新作	SPG	KONAMI
Coded Arms Assult	コーデッドアームズ アサルト	STG	KONAMI
漫画英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Interchannel
仁王	仁王	ACT	KOEI
职业棒球精神	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★合金装备4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4 ガンズ オブ パトリオット	ACT	KONAMI
彩虹6号 拉斯维加斯	Rainbow Six Vegas	FPS	Ubisoft
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
幽灵行动 尖峰战士2	Ghost Recon Advance War Fighter2	STG	UBI Soft
2008年春季预定			
莱拉的冒险：黄金罗盘针	ライラの冒险：黄金の罗针盘	AVG	SEGA
发售日未定			
Active Dogs	Active Dogs	ACT	MTO
★刺客信条	アサシン	ACT	Ubisoft
Extreme	エクストリーム	STG	TAITO
KOF 极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ Maximum Impact 3	FTG	SNK Playmore
太空战斗机	グラディウス	STG	KONAMI
GT赛车5	グランツーリースモ5	RAC	SCE
★幻想水浒传6	幻想水浒传VI	RPG	KONAMI
★寂静岭5	サイレントヒル5	AVG	KONAMI
Sunrise 英雄谭系列	サンライズ英雄谭シリーズ	SLG	Sunrise
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE

XBOX360

4月3日			
吉他英雄2	Guitar Heao 2	ETC	Harmonix Music
4月10日			
雷培拉钓鱼巡回赛	Rapala Tournament Fishing	SPG	Activision
5月1日			
黑暗	The Darkness	STG	2K Games
5月4日			
蜘蛛侠3	Spiderman 3	ACT	Actvision
5月15日			
Forza赛车2	Forza Racing 2	RAC	Activision
怪物也疯狂	Monster Madness: Battle for Suburbia	ACT	SouthPeak
双重世界	Two Worlds	RPG	SouthPeak
5月22日			
质量效应	Mass Effect	ACT	Microsoft
冲浪企鹅	Surf's Up	ACT	Ubisoft
怪物史莱克3	Shrek the Third	ACT	Activision
6月1日			
侠盗战士	Rogue Warrior	STG	Bethesda Softworks
6月12日			
天诛Z	Tenchu Z	ACT	Microsoft
6月19日			
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activision
8月14日			
剑刃风暴：百年战争	Bladestorm: The Hundred Years' War	SLG	KOEI
特技人：引爆	Stuntman: Ignition	RAC	THQ
10月16日			
横行霸道4	Grand Theft Auto4	ACT	Rockstar

NDS

4月5日			
真 三国无双DS	真 三国无双DS	ACT	KOEI
名侦探柯南 训练侦探力	名探偵コナン 探偵力トレーナー	AVG	NBGI
4月10日			
蛋糕狂热者	Cake Mania	SLG	Majesco
4月12日			
★逆转裁判4	逆转裁判4	AVG	CAPCOM
马里奥对大金刚2 迷你军团大行进!	マリオvsドンキーコング2 ミニミニ大行进!	ACT	任天堂
小美人鱼 阿里艾尔海的宝藏	リトルマ－メイド アリエルの海のたからもの	AVG	Walt Disney Japan
流星迪斯尼魔法	メテオス ディスニ－ マジック	ETC	Walt Disney Japan
4月17日			
Sudokuro	Sudokuro	PUZ	Crave Entertainment
4月26日			
★最终幻想12 亡灵之翼	FF12 Revenant Wings	RPG	Square Enix
游戏漫画横山光辉三国志 第四卷 三国鼎立	ゲーミックス横山光辉三国志 第四卷 三国鼎立	ETC	AS Networks
英检王3级篇	英检王3级编	ETC	学研Index
英检王4级篇	英检王4级编	ETC	学研Index
5月10日			
最强 东大将棋DS	最强 东大将棋DS	TAB	每日通信
4月22日			
口袋妖怪钻石/珍珠（美版）	Pokemon Diamond	RPG	Nintendo
5月24日			
星神	HOSHIGAMI	AVG	AS Networks
扑哧扑哧病毒	ぷちぷちウィルス	ETC	JALECO
游戏漫画横山光辉三国志 第五卷 水师之表	ゲーミックス横山光辉三国志 第五卷 水师の表	ETC	AS Networks
5月31日			
SD 高达G世纪 交叉动力	SD Gundam G Generation Cross Drive	SLG	NBGI
6月28日			
游戏漫画横山光辉三国志 第六卷 孔明的遗言	ゲーミックス横山光辉三国志 第六卷 孔明の遗言	ETC	AS Networks
沿川垂钓 山谷之诗	川のぬし钓りこもれびの谷せせらぎの诗	SLG	Marvelous Interactive
7月4日			
NDS浏览器	Nintendo DS Browser	ETC	Nintendo
2007年春季预定			
我的旋律 天使之书	マイメロディ エンジェルブック	AVG	TDK Core
2007年内预定			
股票商人 瞬	株トレ－ダ－瞬	SLG	CAPCOM
真・女神转生	真・女神转生	RPG	ATLUS
★勇者斗恶龙9	Dragon Quest IX	RPG	Square Enix
雷顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と恶魔の箱	AVG	Level 5
FF&DQ富有街DS	いただきスドリ－トDS	TAB	Square Enix
燃烧热血之魂 应援团2	燃えろ！热血リズムの魂！应援团2	SLG	KOEI

PSP

4月5日			
实况力量棒球Portable2	实况パワフル野球ポ－タブル2	SPG	KONAMI
机动战士高达SEED 联合对ZAFT	机动战士ガンダムSEED 连合vs ZAFT	STG	NBGI
5月10日			
最终幻想战略版 狮子战争	ファイナルファンタジ－タクティックス 獅子战争	SLG	Square Enix
4月19日			
最终幻想	Final Fantasy	RPG	Square Enix
5月17日			
随身小助手	Little aid Portable	ETC	TAKUYO
5月24日			
Bleach 灵魂燃烧4	Bleach Heat the Soul 4	ACT	SCEI
5月31日			
大众高尔夫球场Vol.1	みんなのゴルフ场Vol.1	SPG	SCE
6月27日			
最终幻想2	ファイナルファンタジ－II	RPG	Square Enix
龙珠Z真武道会2	ドラゴンボ－ルZ真武道会2	FTG	NBGI
发售日未定			
★寂静岭 起源	SILENT HILL ORIGINS	AVG	KOANMI
拉切特与克拉克 极秘计划	ラチェット＆クランク 极秘プロジェクト	ACT	SCEA
魔界战争	魔界ウォ－ズ	RPG	日本一
痕Portable	痕Portable	AVG	Aqua Plus
女身异闻录（暂定名）	Persona（假题）	RPG	Atlus
大家的地图2	おんなの地图2	ETC	ZENLIN
英雄传说2 空之轨迹SC	英雄传说2 空の轨迹SC	RPG	FALCOM
湾岸Midnight Portable	湾岸ミッドナイト ポ－タブル	RAC	元气

PRESENT

动漫游戏周边 期期好礼不断

精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》 填写回函卡就会赢得好运



最速时间购买电软 ▶▶▶



填写当期回函卡 ▶▶▶



在截止期前寄出 ▶▶▶



就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 5月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 最终幻想VII少年归来 PLAY ARTS



1名

② 哆啦A梦快乐存钱罐



2名

（随机获取任意一款）

③ 凉宫春日/东方萃梦笔记本

（随机获取任意一款）



10名

④ 银魂超可爱挂链

（随机获取任意一款）



10名

⑤ 最终幻想/高达 荧闪手机贴



10名

（随机获取任意一款）

⑥ 最终幻想 迷你云狼火机手机链



10名

⑦ 死神奇趣钥匙挂

（随机获取任意一款）



12名

201期中奖名单

1等奖：山东省/江家傲

2等奖：山东省/尚勇、上海市/魏晓霏

3等奖：上海市/林吉米、广东省/熊峻峤、内蒙古/张凯、重庆市/陈然、黑龙江/张弛、山东省/孙楚、山东省/王凯、江苏省/顾宇森、河南省/郭亮、广东省/吴兆童、上海市/张泽毅、北京市/乔宇航、上海市/孙晨、江苏省/卢良驹

4等奖：河北省/高涛、广东省/岳恺、贵州省/耿若欣、上海市/王恺、甘肃省/孔祥福、贵州省/陈瑾、上海市/陈浩亮、山东省/李冰、天津市/徐芮、安徽省/周天翔、天津市/张志鹏、湖北省/邓恺、安徽省/常先进、广东省/许剑锋、北京市/高旭、湖北省/唐旭、黑龙江省/朱凯

5等奖：重庆市/田力历、新疆/于巍、广西/熊迪、辽宁省/郭天野、上海市/李佳伟、广西/闫志邦、贵州省/张梦洁、海南省/梁文俊、山东省/曲涛、四川省/吴万藩、福建省/张信旺、重庆市/朱康伟、浙江省/林若驷、浙江省/诸剑锋、新疆/李希岩

6等奖：安徽省/洪传玮、福建省/高捷、广东省/林燕东、辽宁省/孟祥福、云南省/张杰

7等奖：重庆市/徐宏杨、福建省/颜劲达、福建省/林启豪、山西省/刘罡、广东省/陈恩杰、广东省/丘羲

中国电玩榜中奖名单

名侦探柯南保暖套装：北京市/许昊

FATE胸针礼盒：江苏省/李明华

凉宫春日的忧郁手机带：青海省/邓忠玮、天津市/王蔚、山西省/张亮、上海市/徐雨冬、河北省/陈　、山西省/郭畅、吉林省/吴广禹、北京市/孙鹰、江苏省/徐迪、江苏省/宋陈

终极PSP使用技巧

PSP全部功能及程序使用方法彻底攻略!!《电软》&《掌机迷》联手打造!

PSP 终极奥技

由浅入深讲解 PSP全部玩法 无保留攻略

引导游戏和自制程序的方法
自定义固件引导游戏
和压缩ISO的步骤
各种模拟器的设置方式

将PSP变成随身的多媒体播放器
压缩PMP-AVC影片、
ATRAC3Plus音乐
电子小说和漫画轻松看

PSP系统固件特性
了解固件的重要性
降级程序的详细流程

网络设置和KAI上网的详细讲解
无线下载新游戏任务
KAI进行免费网络对战

玩转PSP趣味软硬件
GPS、Talkman、随意拍
摄像头评测
用PC键盘玩PSP游戏

DVD-ROM 收录最新影片及珍贵游戏 全部软件附送



DVD-ROM

PSP格式精彩影片及珍贵游戏附送!
书内介绍全部实用软件彻底大收录!

必读的超细超全技巧大集结
PSP用户及玩家必备的一本

●PSP系统固件的特性说明，了解PSP系统固件的重要性，各版本降级程序的详细流程；●引导游戏和自制程序的方法，自定义固件引导游戏和压缩ISO的步骤以及各种模拟器的设置方式；●将PSP变成随身携带的多媒体播放器，压缩PMP-AVC影片、ATRAC3Plus音乐，把电子小说和电子漫画在PSP上全部集结；●网络设置和Xlink KAI上网游戏的详细讲解，通过无线网络下载最新游戏任务，设置KAI进行免费的网络对战；●玩转PSP上众多有趣软硬件，GPS、Talkman、随意拍摄像头评测，使用PC键盘玩PSP游戏等各种趣味软件……等等!

第二版全面上市中

第一版全部售完，第二版万勿错过，最后的收藏机会!

超值定价 19.80元

第二版 火热接受邮购中
邮购请注明“PSP奥技” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
联系电话：010 64472177 / 64472180 邮编：100011 邮资免取



第一版全部售完 购买请认准新版封面